HAASTATTELUSSA CHRIS ROBERTS

HINTA 27 MK

PC
AMIGA
ST
C64

PELIT

4/93



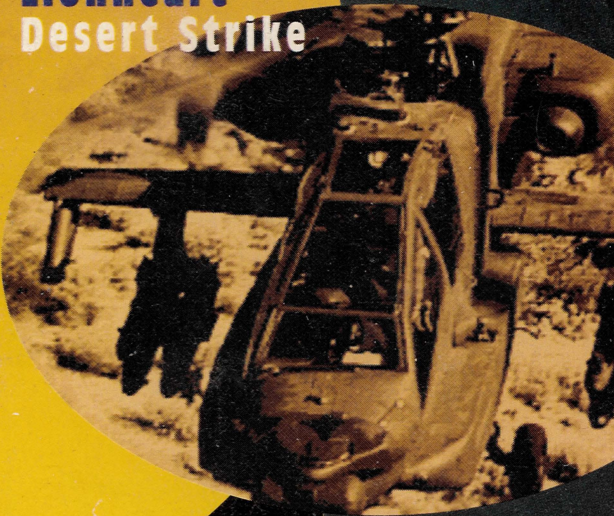
Origininin JÄTTILÄISET:

- Ultima VII: The Serpent Isle
- Strike Commander

AMIGAN HUIPUT:

Body Blows
Super Frog
Fire Force
Chuck Rock 2
Lionheart
Desert Strike





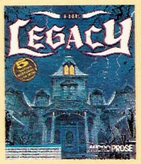
Taru päättyy:
Eye of the Beholder III

Larryn luojan uusin:
Freddy Pharkas

Tuplasti kauhua:
- Shadow of the Comet
- The Legacy

RATKAISE:
King's Quest VI
X-Wing

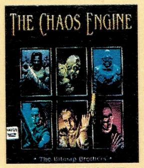
6 414886 093546
609354-93-04



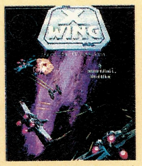
LEGACY
–/329



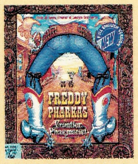
CLASSIC ADVENTURE
–/399



CHAOS ENGINE
239/269



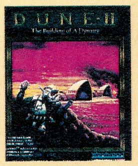
X-WING
–/299



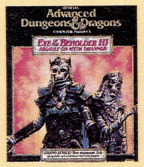
FREDDY PHARKAS
–/299



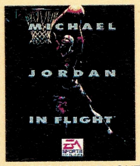
ECO QUEST II
–/299



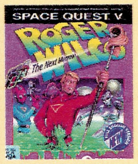
DUNE II
239/269



EYE OF BEHOLDER III
–/299



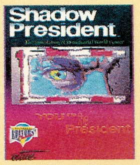
M. JORDAN IN FLIGHT
–/299



SPACE QUEST V
–/299



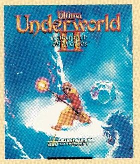
STRIKE COMMANDER
–/359



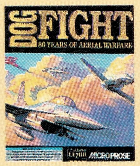
SHADOW PRESIDENT
–/329



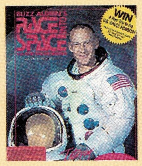
STREET FIGHTER II
239/239



ULTIMA UNDERWORLD II
–/299



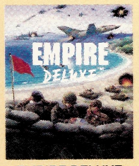
DOG FIGHT
–/329



BUZZ ALDRIN'S
–/329



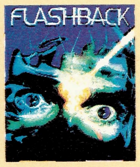
SPACEWARD HO
–/349



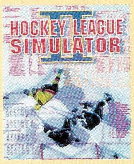
EMPIRE DELUXE
–/349



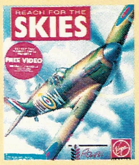
LIONHEART
239/–



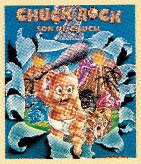
FLASHBACK
269/299



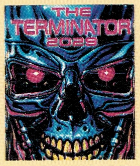
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR II
–/299



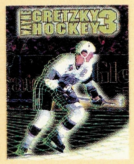
REACH FOR THE SKIES
239/269



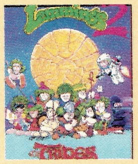
CHUCK ROCK II
199/–



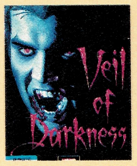
TERMINATOR 2029
–/369



WAYNE GRETZKY III
–/329



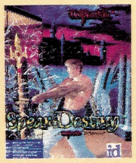
LEMMINGS II
239/299



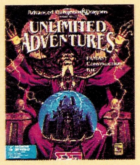
VEIL OF DARKNESS
–/269



CHAMPIONSHIP MANAGER 93
239/269



SPEAR OF DESTINY
–/329



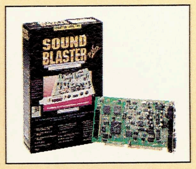
UNLIMITED ADVENTURES
–/299

AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

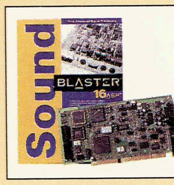
	AMIGA	PC
1869	239,-	
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
ABANDONED PLACES II	269,-	299,-
ACES OF PACIFIC	269,-	299,-
ADDAM'S FAMILY – SCAVENGER	189,-	
AIRBUS A320 APPROACH TRAINER	299,-	299,-
AIRBUS A320 EUROPE	299,-	329,-
AIRBUS A320 USA	269,-	329,-
ALIEN III	239,-	
ALONE IN THE DARK		329,-
A LINE IN THE SAND		239,-
AMBERSTAR	239,-	269,-
AMERICAN TAIL		239,-
AMOS EASY	269,-	
AMOS PROFESSIONAL	499,-	
ANCIENT ART WAR IN THE SKIES		299,-
APOCALYPSE	269,-	299,-
ARABIAN NIGHTS	199,-	269,-
ARCHER MACLEAN POOL	189,-	
ARCENAL FC	239,-	239,-
ASHES OF EMPIRE	239,-	329,-
ATAC	269,-	329,-
ATP		299,-
A-TRAIN	269,-	299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BATMAN RETURNS		399,-
BATTLETOADS	189,-	239,-
BENEATH THE STEEL SKY	269,-	299,-
BETRAYAL AT KRONDOR		329,-
BLADE OF DESTINY	239,-	269,-
BODY BLOWS	199,-	
BUZZ ALDRING'S RACE INTO SPACE		329,-
CAMPAIGN	269,-	299,-
CAPTIVE	189,-	269,-
CAPTIVE II	239,-	269,-
CAR AND DRIVER		299,-
CARRIER CONSTRUCTION KIT		299,-
CARRIER STRIKE		269,-
CARRIERS AT WAR		269,-
CASTLES II		269,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS		299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	269,-
CHAOS ENGINE	199,-	269,-
CHESS MANIAC		329,-
CHUCK ROCK II	199,-	
CIVILIZATION	269,-	299,-
CLASSIC ADVENTURES		399,-
COBRA MISSION		399,-
COMBAT AIR PATROL	239,-	
CONFLICT: KOREA	249,-	249,-
CREATURES	239,-	269,-
CREEPERS	239,-	299,-
CRISIS IN THE KREMLIN		299,-
CURSE OF ENCHANTIA	269,-	269,-
D-DAY	239,-	269,-
DAEMONSGATE	269,-	299,-
DAGGER OF AMON-RA		299,-
DARKLANDS		359,-
DARKSEED	299,-	299,-
DARKSIDE OF XEEN		299,-
DAUGHTER OF SERPENTS		299,-
DAUGHTER OF SERPENTS II		329,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II	249,-	249,-
DESERT STRIKE	199,-	
DOG FIGHT		329,-
DUNE II	239,-	269,-
DUNGEON MASTER	189,-	269,-
ECO QUEST II		299,-
EL-FISH		299,-
ELITE II	269,-	299,-
ELVIRA II	269,-	199,-
EMPIRE DELUXE		349,-
EPIC	239,-	269,-
ERIC THE UNREADY		269,-
EYE OF BEHOLDER III	269,-	269,-
F-15 STRIKE EAGLE III		329,-
F-19 STEALTH & MIG 29	299,-	299,-
FALCON 3.0		299,-
FALCON 3.0 DATA DISK		189,-
FANTASTIC WORLDS	269,-	299,-
FATTY BEAR		329,-
FIELDS OF GLORY	269,-	329,-
FLASHBACK	269,-	299,-
FOOTBALL MANAGER III	189,-	189,-
FORMULA I GRAND PRIX	269,-	329,-
FREDDIE PHARKAS		299,-
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL		299,-
GATEWAY		269,-
GLOBAL CONQUEST		329,-
GOAL!	199,-	
GOBLIINS II		269,-
GREAT NAVAL AMERICA DATA		169,-
GREAT NAVAL BATTLES	269,-	299,-
GREAT NAVAL SUPERSHIPS		169,-
GREAT NAVAL SCENARIO BUILDER		169,-
GREATEST	269,-	299,-
GUNSHIP 2000	269,-	299,-
GUNSHIP 2000 MISSION DISK		189,-
HARPOON DESIGNER		299,-
HARRIER JUMP JET		329,-
HERO'S QUEST III		299,-
HERO QUEST II	199,-	
HEROES OF THE 357TH		269,-
HIRED GUNS	239,-	269,-
HISTORY LINE 1914-18	269,-	299,-
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR	269,-	
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2		299,-
HOME ALONE II		239,-
HUMANS	239,-	239,-
INCA		329,-
INCREDIBLE MACHINE		299,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-	269,-
ISLAND OF DR. BRAIN		299,-
INTERNATIONAL OPEN GOLF	239,-	239,-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-	269,-
JOHN MADDEN II		239,-
JORDAN IN FLIGHT		299,-
KGB	269,-	269,-
KING'S QUEST VI		329,-
LANDS OF LORE	269,-	299,-
LANDS OF LORE – THRONE OF CHAOS	269,-	299,-
LASER SQUAD		269,-
LEGACY		329,-
LEGACY OF THE NECROMANCER		299,-
LEGEND OF KYRANDIA	269,-	299,-
LEISURE SUIT LARRY I & II & III		429,-
LEMMINGS 2 TRIBES	239,-	299,-
LIBERTY OR DEATH		299,-
LINKS 386 PRO		329,-
LIONHEART	239,-	
LITIL DIVIL	199,-	
LORDS OF THE RINGS II		269,-
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES		299,-
LOST TREASURES OF INFOCOM	399,-	499,-
LOST TREASURES OF INFOCOM II		399,-
LOTUS THE FINAL CHALLENGE	189,-	239,-
LURE OF TEMPTRESS	239,-	269,-
MAELSTROM		349,-
MAGIC CANDLE III PC		399,-
MAN OF WAR		299,-
MANAGER	239,-	239,-
MANIAC MANSION II		299,-
MARIO IS MISSING		269,-
MAXIMUM OVERKILL		329,-
MAXIMUM OVERKILL DATA		189,-
MIGHT & MAGIC IV		299,-
MS FLIGHT SIMULATOR 4.0		399,-
NICK FALDO	239,-	269,-
NIGEL MANSELLS	189,-	239,-
OPERATION US PRESIDENT		399,-
OUTLANDER	269,-	
PACIFIC WAR		299,-
PERFECT GENERAL	269,-	299,-
PINBALL DREAMS	199,-	269,-
PINBALL FANTASIES	239,-	
PIRATES GOLD		299,-
PLAYER MANAGER II	239,-	269,-
POINT OF ATTACK		299,-
POPULOUS II	239,-	299,-
PREMIER MANAGER	199,-	239,-
PRIVATEER		329,-
PROTOSTAR		299,-
QUEST FOR GLORY III		299,-
RAMPART	239,-	269,-
REACH FOR THE SKIES	239,-	269,-
RINGWORLD		299,-
RETURN OF THE PHANTOM		329,-
REX NEBULAR		329,-
RINGWORLD		299,-
SABRE TEAM	189,-	269,-
SEAL TEAM		299,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-	269,-
SENSIBLE SOCCER II	239,-	239,-
SENSIBLE WORLD SOCCER	239,-	
SHADOW OF THE COMET		329,-
SHADOWORLDS	189,-	269,-
SHADOW PRESIDENT		329,-
SHATTERED LANDS	249,-	249,-
SIM ANT	269,-	179,-
SIMFARM	269,-	269,-
SIM LIFE		299,-
SLEEPWALKER	189,-	239,-
SPACE CRUSADE II	239,-	269,-
SPACE QUEST V		299,-
SPACE CRUSADE	189,-	239,-
SPACE HULK		299,-
SPACEWARD HO		349,-
SPECIAL FORCES	269,-	299,-
STAR CONTROL II		299,-
STAR TREK (SPECTRUM HOLOBYTE)		299,-
STREET FIGHTER II	239,-	269,-
STRIKE COMMANDER		359,-
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK		169,-
STUNT ISLAND		299,-
SUMMONING		249,-
SUPER FROG	199,-	
SYNDICATE	269,-	299,-
TAKE A BREAK PINBALL		299,-
TASK FORCE 1942		329,-
TERMINATOR 2029		369,-
THIRD REICH	269,-	
TORNADO		329,-
TRANSARCTICA	239,-	269,-
TRISTAN PINBALL		269,-
TWILIGHT 2000	239,-	299,-
ULTIMA VII		249,-
ULTIMA VII DATA		169,-
ULTIMA VII PART II		299,-
ULTIMA UNDERWORLD II		299,-
UNIVERSAL MONSTERS	189,-	
UNLIMITED ADVENTURES		299,-
sV FOR VICTORY III		329,-
VALHALLA		429,-
VEIL OF DARKNESS		269,-
VIKINGS	239,-	269,-
WALKER	239,-	269,-
WAR IN THE GULF	239,-	269,-
WAYNE GRETZKY III		329,-
WHEN TWO WORLDS WAR	269,-	269,-
WIZARDY TRILOGY		399,-
WOLFENSTEIN SPEAR OF DESTINY		329,-
WORLDS OF LEGEND	269,-	299,-
WWF II	189,-	269,-
X-WING		299,-
X-WING ADVANCED MISSIONS		239,-
XENOBOTS		299,-
ZOOL	199,-	269,-

JOITAKIN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN. TARJOUSPELIEN HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.

PC:N ÄÄNIKORTIT



SOUNDBLASTER PRO II
YLIVOIMAISESTI MYYDYIN ÄÄNIKORTTI MARKKINOILLA. LISÄNÄ YAMAHAN PIIREJÄ, JOTKA ENNESTÄÄN PARANTAVAT ÄÄNTÄ. UUSITUT OHJELMAT CD-ROM LIITÄNTÄ
1395,-



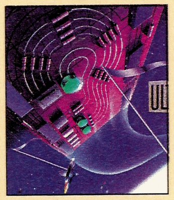
SOUNDBLASTER 16
UUSIN CREATIVEN ÄÄNIKORTTI. TÄYSIN 16-BITTINEN. MUKANA ÄÄNTÄ PARANTAVAT YAMAHAN PIIRIT JA TULEVAISUUTTA AJATELLEN CD-ROM LIITÄNTÄ. PESEE KILPAILIJAT MENNEN TULLEN.
2295,-



THUNDERBOARD
MEDIAVISIONIN TODELLA EDULLINEN PERUSÄÄNIKORTTI SINULLE JOKA HALUAT SAADA PELEISTÄSI ÄÄNET ULOS.
795,-



PRO AUDIOSPECTRUM 16
MEDIAVISIONIN HUIPPUTUOTE. TODELLINEN 16 BITTINEN SAMPLAUS JA TOISTO STEREONA. KORTISSA SCSI-LIITÄNTÄ KOVALEVYJÄ JA CD-ROM ASEMIA VARTEN.
1895,-



LAADUKAS GRAVIKSEN ULTRA SOUND-ÄÄNIKORTTI UUTUUS NYT VIHDOIN SAATAVILLA. 16 BITTISYYS, CD-TASOINEN ÄÄNI JA LAAJA YHTEENSOPIVUUS TAKAAVAT KORTIN SUOSION.
1395,-



SCREEN BEAT KAIUTTIMET
199,-

Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

OSTAMME JA MYYMME PELIKONSOLIEN KÄYTETTYJÄ PELEJÄ.



NYT SAATAVANA NINTENDON 16-BITTINEN IHMELAITE SUPER NINTENDO JENKKIVERSIONA. PAKETTIIN KUULUU ITSE LAITE SCART-LIITÄNNÄLLÄ. SUPER MARIO 4, PELIOHJAIN, HYVÄKSYTTY VIRTALÄHDE JA KUUDEN KUUKAUDEN TAKUU. NYT KAIKKI PELI- JA KÄYTTÖOHJEET SELVÄLLÄ ENGLANNIN KIELELLÄ. MEILTÄ OSTAMAASI LAITTEESEEN KÄYVÄT SUPER NINTENDON PELIEN LISÄKSI MYÖS SUPER FAMICOMIN PELIT.

alk. 1095,-

SUPER NINTENDON USA PELEJÄ

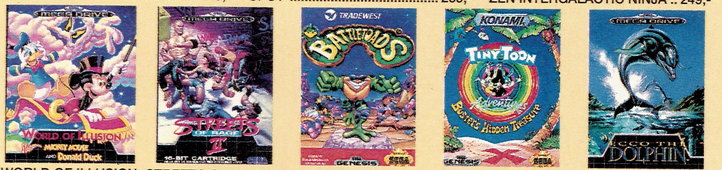
Peli	Hinta
ADDAMS FAMILY II	545,-
AEROBIZ	595,-
ALIEN III	495,-
ALIEN VS PREDATOR	495,-
AMAZING TENNIS	495,-
AMERICAN GLADIATORS	495,-
ARCANA	495,-
AXELAY	495,-
BATMAN RETURN OF JOKER	495,-
BATMAN RETURNS	495,-
BATTLE GRAND PRIX	545,-
BATTLETOADS	545,-
BEST OF THE BEST	495,-
BLUES BROTHERS	525,-
BRAM STOKERS DRACULA	545,-
BUBSY	495,-
BULLS VS BLAZERS	545,-
CALIFORNIA GAMES II	445,-
CASTLEVANIA IV	495,-
CHESTER CHEETAH	495,-
CHUCK ROCK	495,-
CLAYMATES	495,-
COMBAT TRIBES	545,-
CONGOS CAPER	395,-
COOL WORLD	545,-
CYBERNATOR	495,-
DEATH VALLEY RALLY	495,-
DESERT STRIKE	495,-
DOOMSDAY WARRIOR	495,-
DREAM PROBE	495,-
DUNGEON MASTER	595,-
EQUINOX	545,-
EXHAUST HEAT	495,-
FAMILY DOD	495,-
FATAL FURY	595,-
FINAL FANTASY II	545,-
FIST SAMURAI	495,-
FOOTBALL FURY	495,-
GODS	495,-
HARLEY'S HUMONGOUS ADV	495,-
HIT THE ICE	495,-
HOME ALONE II	495,-
HOOK	495,-
JAMES BOND JR.	495,-
KAWASAKI CARIBBEAAN CHALLENGE	495,-
KING ARTHUR'S WORLD	495,-
KING OF MONSTERS	495,-
KRUSTY'S FUN HOUSE	495,-
LETHAL WEAPON	495,-
LOST VIKINGS	495,-
MARIO IS MISSING	495,-
MARIO KART	495,-
MARIO PAINT + HIIRI	495,-
MASTERS OF MONSTERS	495,-
MECH WARRIOR	545,-
MICKEY MOUSE	495,-
MIGHT & MAGIC II	495,-
MIGHT & MAGIC III	575,-
MUSYA	495,-
NHL HOCKEY	495,-
NINJA TURTLES IV	495,-
OUT OF THIS WORLD	495,-
OUTLANDER	545,-
POCKY & ROCKY	545,-
PRINCE OF PERSIA	495,-
PUSHOVER	495,-
ROBOCOP III	445,-
ROMANCE II KINGDOM	495,-
SENSIBLE SOCCER	495,-
SHADOW RUN	575,-
SIM EARTH	595,-
SIMPSONS: BART'S NIGHTM	495,-
SOUL BLAZER	495,-
SPACE ACE	495,-
SPACE MEGAFORCE	495,-
SPIDERMAN & X-MEN	495,-
STAR FOX	545,-
STREET FIGHTER II	595,-
SUPER CONFLICT	495,-
SUPER CONTRA	495,-
SUPER BATTLE TANK	495,-
SUPER DOUBLE DRAGON	495,-
SUPER GOAL	495,-
SUPER JAMES POND	495,-
SUPER SCOPE + 6 PELIÄ	495,-
SUPER SONIC BLASTMAN	495,-
SUPER STRIKE EAGLE	495,-
SUPER STAR WARS	545,-
SUPER TURRICAN	495,-
SUPER WIDGET	545,-
TAZMANIA	495,-
TERMINATOR	545,-
TERMINATOR II	495,-
TINY TOONS	545,-
TOM & JERRY	495,-
TOYS	495,-
ULTIMA FALSE PROPHET	575,-
UNCHARTED WATERS	595,-
WAYNES WORLD	545,-
WING COMMANDER	495,-
WINGS II	495,-
WWF WRESTLEMANIA	495,-
ZELDA III	495,-



ADVENTURE ISLAND II **249,-** · HOME ALONE II **249,-** · LITTLE MERMAID **289,-** · FLINTSTONES **249,-** · SUPER MARIOLAND II **289,-**

GAMEBOYN PELEJÄ

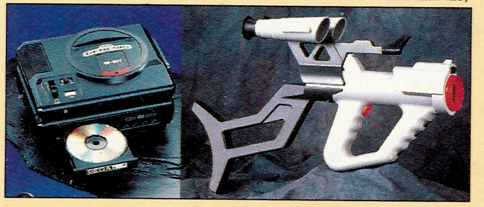
Peli	Hinta
ADVENTURE ISLAND II	269,-
BATMAN II	249,-
BIONIC COMMANDO	249,-
BLADES OF STEEL	249,-
CASTLEVANIA II	249,-
CHUCK ROCK	269,-
CRASH'N THE BOYS	269,-
DARKWING DUCK	289,-
DOUBLE DRAGON III	249,-
EMPIRE STRIKES BACK	289,-
F-15 STRIKE EAGLE	249,-
FELIX THE CAT	269,-
FINAL FANTASY LEGEND III	249,-
FLINTSTONES	249,-
HIT THE ICE	249,-
HOME ALONE II	249,-
JETSONS	249,-
KIRBY'S DREAMLAND	199,-
LEGEND OF ZOD	349,-
LITTLE MERMAID	289,-
LOONEY TUNES	249,-
MICKEY MOUSE II	249,-
MILONS SECRET CASTLE	269,-
NAIL & SCALE	199,-
NINJA TURTLES II	249,-
OPERATION C	199,-
PINOCCHIO	249,-
PRINCE OF PERSIA	249,-
RACE DRIVING	289,-
SIMPSONS II	249,-
SPIDERMAN II	249,-
SPOT	269,-
STAR HAWK	249,-
STAR WARS	249,-
SUPER MARIO KART	249,-
SUPER MARIO LAND II	289,-
TALE SPIN	289,-
TERMINATOR II	249,-
TERMINATOR II ARCADE	249,-
TINY TOONS	249,-
TITUS THE FOX	249,-
TOM & JERRY	249,-
TOP GUN	269,-
TRACK & FIELD	249,-
TROLLS IN GRAZYLAND	249,-
UNIVERSAL SOLDIER	289,-
WWF II	249,-
ZEN INTERGALACTIC NINJA	249,-



WORLD OF ILLUSION **429,-** · STREETS OF RAGE II **469,-** · BATTLETOADS **429,-** · TINY TOON **429,-** · ECCO THE DOLPHIN **429,-**

MEGADRIVEN PELEJÄ

Peli	Hinta
AEROBIZ	595,-
ALIEN III	429,-
AMERICAN GLADIATORS	495,-
ANOTHER WORLD	429,-
BATMAN RETURNS	429,-
BATTLETOADS	429,-
BUBSY	429,-
BULLS VS LAKERS	429,-
CAPTAIN PLANET	429,-
CHUCK ROCK	429,-
DEADLY MOVES	429,-
DOUBLE DRAGON III	429,-
DRAGONS FURY	375,-
ECCO THE DOLPHIN	429,-
EUROPEAN CLUB SOCCER	375,-
FATAL FURY	429,-
FLINTSTONES	429,-
FLASHBACK	429,-
GLOBAL GLADIATORS	429,-
G-LOC	429,-
GUNSHIP	429,-
HIT THE ICE	439,-
HUMANS	469,-
JAMES BOND 007	429,-
JAMES BOND III	429,-
JENNIFER CAPRIATI	429,-
JUNGLE STRIKE	429,-
KING OF THE MONSTERS	429,-
LITTLE MERMAID	429,-
NHLPA HOCKEY 93	429,-
OUTLANDER	429,-
OUT OF THIS WORLD	495,-
PGA TOUR GOLF II	429,-
PIRATES GOLD	429,-
POWER MONGER	429,-
ROAD RASH II	429,-
ROLO THE RESCUE	349,-
SONIC THE HEDGEHOG II	429,-
SPLATTERHOUSE II	375,-
STRIDER II	429,-
STREETS OF RAGE II	429,-
SUMMER CHALLENGE	429,-
SUNSET RIDERS	429,-
SUPER BATTLETANK	429,-
SUPER KICK OFF	449,-
TAZMANIA	375,-
TEAM USA BASKETBALL	375,-
TERMINATOR	429,-
TERMINATOR II	429,-
TINY TOONS	429,-
TOYS	495,-
TURTLES	429,-
UNCHARTED WATERS	495,-
UNIVERSAL SOLDIER	429,-
WARRIORS OF ETERNAL SUN	449,-
WAYNES WORLD	429,-
WORLD OF ILLUSION	429,-



SEGA CD · **MENACER 595,-**

JOITAKIN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN. TARJOUSPELIEN HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.

COM 2001 OY

puh. 981-33 66 44

fax 981-33 77 22, PL 536, 90101 OULU
AVOINNA MA-PE 9-20, LA 10-15

Saat tilauksesi mukana toistaiseksi veloituksetta uusimman COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista huippu-uutuuksista ja peliarvosteluja viimeisimmistä tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdestä löytyy myös täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä konsolituotteista.

Liikkeemme Oulussa PELIMAFIA
Hallituskatu 31
Avoinna ma-pe 10-18, la 10-14

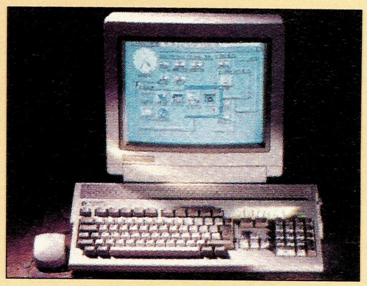
SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO · REILUN PELIN JÄSEN · SSML

Oletko kyllästynyt odottamaan?

Jos tilaat tuotteen arkisin ennen klo 18, ehtii se vielä saman päivän postin lajittelukeskukseen menevään lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä ilmoitamme tilausta jättäessäsi.

VISA · EUROCARD · MasterCard · OK

AMIGA 1200 NYT MEILLÄ



Tekniset tiedot:

- Nopea Motorolan 68020 prosessori!
- 32 bittinen!!
- 2 MB muistia vakiona!
- 24-bittinen 16 777 216 värin paletti!!
- 256-väriset "VGA" tyyliset peliruudut!
- Erillinen numeronäppäimistö!!
- Kaikki vain

4495,-

DISKETIT

KPL MÄÄRÄ	10	50	100
DSDD NIM	5.00	4.00	3.00
DSDD LAMBDA	6.00	4.50	3.30
DSHD NIM	7.00	6.00	5.00
DSHD LAMBDA	8.50	7.00	5.80

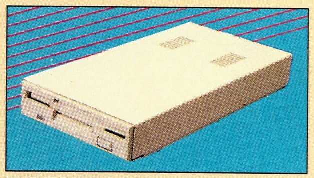
MYYMME MYÖS MUITA AMIGAN LISÄTARVIKKEITA JA HYÖTYOHJELMIA. SOITA JA KYSY LISÄÄ!!



AMIGA ACTION REPLAY MK III 545,-



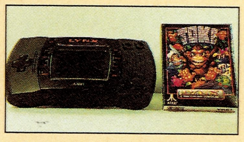
LOGITECH PILOT MOUSE AMIGA 299,-



ZYDEC PROFESSIONAL DRIVE 545,- SISÄINEN 495,-

LYNXIN PELEJÄ

Peli	Hinta
AWESOME GOLF	249,-
BATMAN RETURNS	299,-
BILL & TED	199,-
BLUE LIGHTNING	329,-
CHECKERED FLAG	299,-
CRYSTAL MINES II	299,-
DIRTY LARRY	299,-
DRACULA	329,-
ELECTROCOP	199,-
GATES OF ZENDECON	199,-
GAUNTLET	199,-
HOCKEY	299,-
JOUST	299,-
PINBALL JAM	299,-
PIT FIGHTER	299,-
SHADOW OF THE BEAST	299,-
STEEL TALONS	299,-
SWITCHBLADE II	299,-
TOKI	299,-
WARBIRDS	299,-



LYNX II 695,-

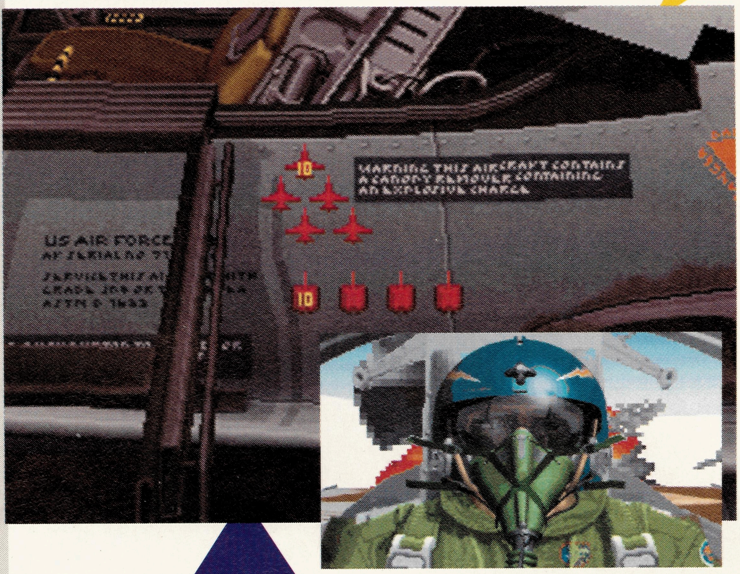
Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

PELIT

4/93

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Jyrki Kasvi, Ossi Mäntylahti, Mika Nirvi, Jukka ja Pekka Piira, T.J. Talasmaa, JTurunen
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
ILMOITUSMYYNTI
Pelit/Ilmoitusosasto
PL 16
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax (90) 120 5999
Myyntipäällikö Helena Viljanen
Ilmoitussihteeri Sirkka Pulkkinen
Myyntijohtaja Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.
ASIAKASPALVELU
Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 198 mk
12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 158 mk
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Erikoislehdet Oy
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1993
ISSN 1235-1199
Toinen vuosikerta.

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET TECNOPRESS



Arvosteluissa

Strike Commander & Speech Pack 16
Nnirvi. Originin odotettu on hidas ja raskas, upea grafiikka kuitenkin.

Comanche: Maximum Overkill Mission Disk 1 18
TJ Talasmaa. Juoni puuttuu kaivatuista lisätehtävistä Novalogicilta.

FireForce 19
J. & P. Piira. Yllättävän positiivinen räiskintä ICEltä.

Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist ...20
Ossi Mäntylahti. Sierran taattua huumoria ja hulppeita ääniä.

Body Blows 22
JTurunen. Grafiikka pilaa Team 17:n hyvän mätkimispelin.

Arabian Nights 23
JTurunen. Krisaliksen perustasohyppely.

Putt Putt's Fun Pack 24
Ossi Mäntylahti. Lapsille mukavaa ja hauskaa tarjoaa Humongous Entertaiment ja Electronic Arts.

El Fish 25
Ossi Mäntylahti. Ensimmäinen ilman pisteitä. Mindscapelta.

AD&D: Unlimited Adventures 26
Ossi Mäntylahti. SSI:n mainio työkalu omien pelien suunnitteluun.

Super Frog 28
JTurunen. Team 17 tarjoaa erinomaisen tasohyppelyn.

Great Naval Battles: Scenario Builder 29
Nnirvi. Huippudatalevyke SSI/U.S Goldilta.

Ultima VII Part Two: The Serpent Isle 30
TJ Talasmaa. Vetovoimainen, kiehtova huippupeli Originilta.

Xenobots 32
Nnirvi. Novalogicin ohjelmointi ei onnistunut.

Beavers 34
JTurunen. Arc/Grandslamin hidastempoinen ja vaikeahko tasohyppely.

Chuck Rock 2 35
J. & P. Piira. Coren uutuuden pelaa tunnissa läpi.

Michael Jordan in Flight 36
TJ Talasmaa. Näyttävä ja vauhdikas urheilupeli Electronic Artsilta.

Lionheart 37
JTurunen. Thalionin buginen tasohyppely.

Eye of the Beholder 3: Assault on Myth Drannor 38
Ossi Mäntylahti. Tahmaista ja helppoa, olipa pettymys, SSI/U.S. Gold!

Desert Strike 40
Jukka ja Pekka Piira. Vaikeahkoa mutta erinomaista Electronic Artsilta.

The Legacy 42
Nnirvi. Microprosen tiuhatunnelmainen kauhupeli.

Dogfight 44
Nnirvi. Yksinkertainen on kaunista, mutta tylsää. Microproselta.

Shadow of the Comet 46
Nnirvi. Infogramesin mukaansatempaava Chtulhu-seikkailu.

Maelstrom 48
Nnirvi. Upeita animaatiopätkiä, mutta muuten raakile Merit Softwarelta.

Magic Candle III 50
Jukka O. Kauppinen. Vanhoillista, mutta kiinnostavaa Mindcraftilta.

Lyhyesti 52
Datalevykkeitä, updateja ja pari arvosteluakin.

Pelit läpi

X-Wing 55
Nnirvi. Muutama vinkki, jotta ei tule itku.

King's Quest 6 56
Tapio ja Kari Salminen. Seikkaperäinen selostus karttoineen.

Mukana myös

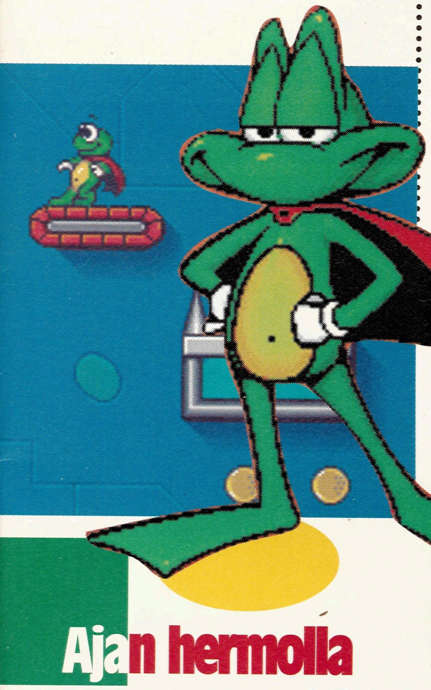
Nnirvi 61
Minä, sysop.

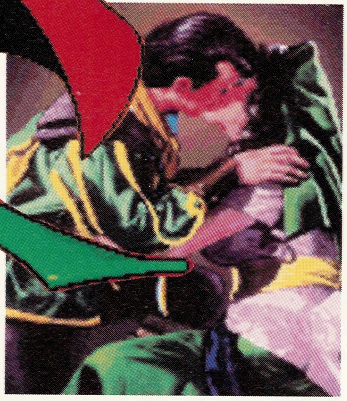
Pelin Henki 62
Wexteen. Saatananpalvontaa lehdistössä.

Posti 64
Tyttöjen kirjeitä kaivataan.

Max & Moritz 68
Max kertoo vinkkejä mm. Quest for Glory 3:een, Ultima 6:een ja Civilizationiin. Moritzilla hurjasti pikkuvinkkejä.

PelitSeis? 72
Sierrat aiheuttavat suuria ongelmia.





Ajan hermolla

Uutiset ja messut 8
Chris Robertsin haastattelu. Messuja sekä Suomessa että ulkomailla.



Pelit-BBS starttaa 13
Ohjeet tässä, vinkit Nnirvin palstalla.

Kilpailut ja vastaukset 75
Kuusnepastelijoille oma kilpailu, ja kaikille upea ristikko. Ja tietysti runsaasti vastauksia.

Kyöpelit 77

Tulossa 79
Mitäs kristallipallo nyt valehtelee?

English Summary 79

Tuija Lindén
päätoimittaja



Liian vähän, liian harvoin

"Lehtenne on huono. Kenen hiivatin idea on tehdä PELIlehteä vain 8 kertaa vuodessa vain 80-sivuisena? Kaikki muut PELIlehdet ovat vähintään 160-sivuisia ja ilmestyvät 12 kertaa vuodessa. Muissa on tilaa julkaista karttoja, vinkkejä ja ratkaisuja myös roolipeleihin, eikä vain seikkailupeleihin niin kuin teillä. Ja sitä paitsi, kun aina valitatte, ettei ole tilaa, niin jättäkää kaikki turhat mainokset pois."

Katkelma on yhdistelmä monesta kirjeestä, joissa kaikissa on sama idea: lehti on liian ohut ja ilmestyy liian harvoin. Kuten jo aikaisemmin olemme huomauttaneet, brittilehtien ilmestymiskertoihin ja sivumääriin pääsisimme varsin helposti brittilehtien levikillä: emme tarvitsisi kuin noin 100 000 uutta lukijaa. Ja jos meillä ei olisi mainoksia, meillä ei olisi varaa tehdä näinkään paksua lehteä.

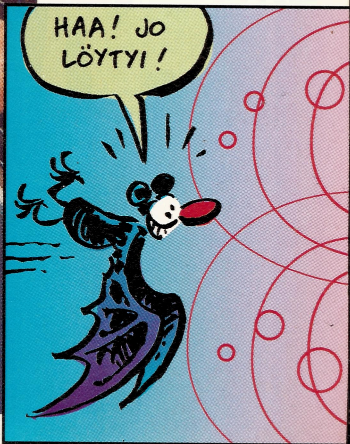
Suomi on pieni maa, jossa tietokonepelaamisharrastus on vielä varsin pienissä ympyröissä. Toisaalta konsolit syövät mahdollisia tietokonepelaajia, toisaalta syvä lama estää harrastuksen leviämistä.

Jos pelien hinnat saataisiin CD-levyjen tasolle, tilanne olisi todennäköisesti toinen. Pelaajilla olisi varaa heittää runsas satanen harrastukseensa silloin tällöin, sen sijaan että nyt peli maksaa hyvinkin viikon ruokakassin verran. Sitä kautta Pelit-lehdelläkin olisi lukijoita vaikka muille jakaa.

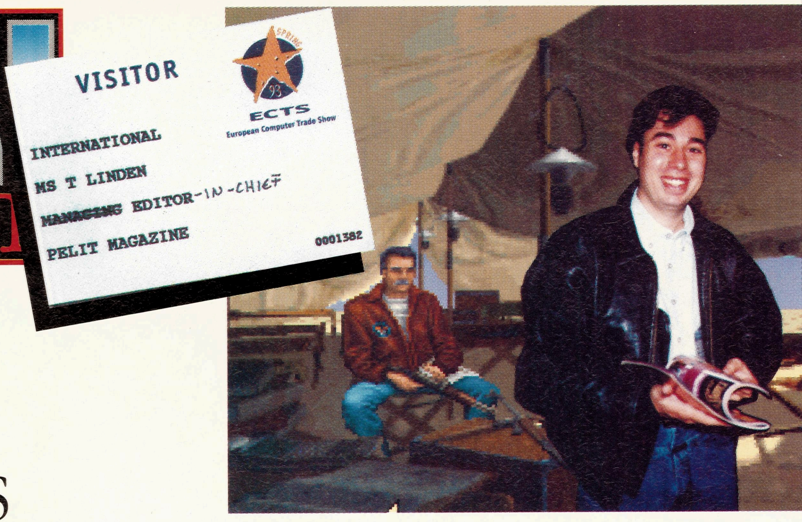
Mutta katsotaan, mitä voimme tehdä. Sillä aikaa nauttikaa uudesta Pelit-BBS:stä.

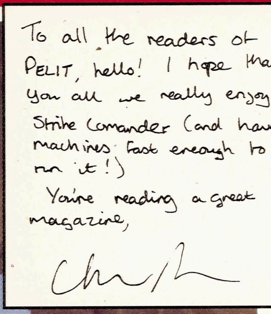
Tuija





PELIT MESSUT





Chris Roberts
Elämäni urakka

Jo seitsemän vuotta Jenkeissä viihtynyt britti Chris Roberts on niittänyt mainetta Wing Commandereillaan. Viimeisimmän hengentuotteensa Strike Commanderin julkistustilaisuudessa ECTS-messuilla Chris kertoi Pelit-lehdelle työstään ja tulevaisuuden suunnitelmistaan.

Strike Commanderia oli parhaimmillaan tekemässä 25 henkilöä ja se tuli maksamaan 1,5 miljoonaa dollaria. Työ, jonka piti valmistua vuodessa, vei kaksi ja puoli vuotta.

"Halusin mukaan elokuvan Top Gun mukaista dogfight-fiilistä ja lähdin kehittelemään vallankumouksellista uutta 3D-engineä, jonka myöhemmin nimesimme RealSpaceksi. Samaa engineä tullaan käyttämään myös muissa Originin peleissä, seuraavaksi ainakin Wing Commander III:ssa", Chris kertoo.

Chrisin mukaan mikään pelitalo ei ollut aikaisemmin uskonut, että Gouraud-tekniikan ja texture mappingin yhdistäminen onnistuisi PC:llä.

"Olimme jo melko lähellä pelin valmistumista, kun näytimme demoa CESissä kesäkuussa 1991. Yhtäkkiä osa teknologiasta jota käytimme, löytyi kilpailijamme tuotteesta. Ei sillä, että he olisivat varastaneet ideamme, tekniikkahan on varsin tuttua high-end-grafiikassa. Mutta me näytimme, että sen pystyy tekemään PC:llä."

Chrisin mukaan houkutus oli suuri työntää Strike samantien markkinoille ja estää kilpailijoita varastamasta enempää tekniikkaa, mutta työn "kesken" jättäminen ei olisi ollut oikein. Niinpä Origin pojat raatoivat vielä miltei kaksi vuotta ja tekivät Strikestä sen, mitä se on nyt.

X-Wing oli pettymys

Chris tutkiessa tarkkaan Pelit-lehden lentosimuarvosteluita, hän samalla toteaa pelaavansa säännöllisesti kaikkia mahdollisia kilpailijoitten tuotteita.

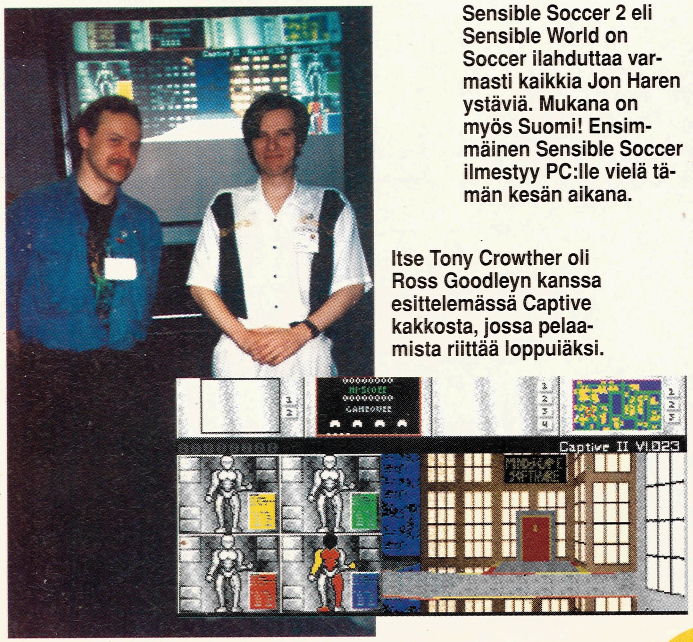
"X-Wingiä en ole ehtinyt vielä paljon pelata, olen suorittanut vasta kolme ensimmäistä tehtävää. Mutta jotenkin se on pettymys: siinä ei ole kunnon dogfight-fiilistä TIE-hävittäjien kanssa. Muuten pidän paljon Hollandin peleistä. Mutta katsotaan nyt, kunhan ehdin sitä pelata."

Entäpä sitten

Chris on jo aloittanut Wing Commander III:n tekemisen. "Kolmosessa on enemmän interaktiivisuutta. Siinä pääsee planeettojen pinnoille ja lennetään kunnollisilla isoilla aluksilla", hän kertoo.

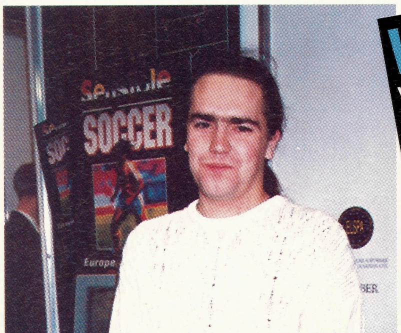
Privateerissa taas on Chrisin sanojen mukaan vapaa maailmankaikkeus ja kunnon juoni, jota lisäillään erikseen julkaistavilla datalevyillä. Näissä on se mielenkiintoinen piirre, ettei pelaaja pelin aloitettuaan suoraan aloita juonen ratkontaa, vaan jossain vaiheessa peliä törmää siihen nuuskiessaan vaikka jotain pikkuplaneettaa. Privateerin alusta voi myös muokata ja aseistaa.

Wing Commander III:n samoin kuin Privateerin pitäisi ilmestyä vielä tänä vuonna, mutta Originin tuntien...



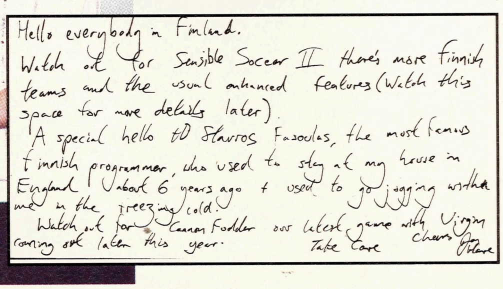
Sensible Soccer 2 eli Sensible World on Soccer ilahduttaa varmasti kaikkia Jon Haren ystäviä. Mukana on myös Suomi! Ensimmäinen Sensible Soccer ilmestyy PC:lle vielä tämän kesän aikana.

Itse Tony Crowther oli Ross Goodleyn kanssa esittelemässä Captive kakkosta, jossa pelaamista riittää loppuiäksi.



Willy jäissä

Willy Beamish kakkosta oltiin jo tekemässä kovaa vauhtia, mutta sittten tekijät kyllästyivät ja se pistettiin jäihin. Dynamixin Jerry Luttrel kertoi, että Willy on nyt kasvanut noin teini-ikäiseksi ja että peli on vielä huomattavasti sarjakuvamaisempi kuin ensimmäinen osansa, mutta parhaillaan sen tekoa ei jatketa. Eletään kuitenkin toivossa.





Dynamixin Betrayal At Krondor perustuu Raymond A. Feistin fantasiakirjoihin ja on firman ensimmäinen roolipeli. Ulkoilmassa ja luolastoissa liikutaan vapaasti scrollaavassa 3D-ympäristössä, ja taistelut käydään SSI:n kultalaatikkotyylin, mutta digitoiduilla ja hyvin animoiduilla hahmoilla. 15 minuutin kiertoajelu jätti erittäin lupaavan tunnun. PC kesäkuussa.



Pääosassa kana

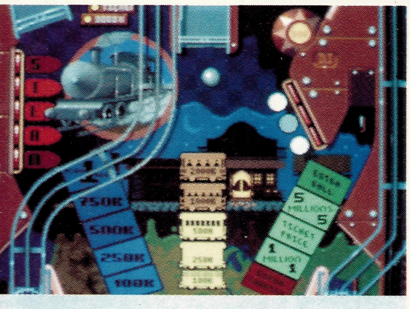


Alfred Chicken on Mindscapen seuraava suuri projekti ainakin mainostuksen määrästä päätellen. 11-tasoisen tasohyppelyn luvataan olevan täynnä piilotettuja huoneita ja naurua.

Meka-Chickenit ovat kidnapanneet Alfredin tyttöystävän ja monta hänen munaystävistään (!!!) ja vieneet heidät Villiin maailmaan. Alfred lähtee pelastamaan kavereitaan viattomana kananpoikasena, mutta joutuu pian kokemaan tasohyppelyn haastavan maailman. Että silleen. Alfred tulee joskus tänä vuonna konsolien lisäksi Amigalle.

Tornado tulee

Digital Integrationin Tornado lienee jo valmis. Nikoon teki valtavan vaikutuksen ei suinkaan lentosimun näppärä vektorigrafiikka, vaan todella vaikuttava tehtävänsuunnitteluruutu, jossa laivueen saa vaikka hajoitettua hyökkäämään omiin maaleihinsa ja sen jälkeen taas kokoontumaan yhteen. PC, Amiga, ST lähiaikoina.





21st Centuryn ja ruotsalaisen Digital Illusionsin Pinball Dreams kääntyy PC:lle heti kesän alussa. Amiga-versio sai useita palkintoja, joista Pelin tekijöitten palkintoa pitelevät Fredrik Liliegren ja Andreas Axelsson.

Indy tulee varmasti

LucasArts lupaa, että Indy-pelien tekemistä jatketaan taatusti. Monkey Islandit ovat sen sijaan jäissä: tekijät eivät jaksa enää.

X-Wingille tuleva ensimmäinen lisälevy sisältää uuden Tour of Dutyn ja toisessa saadaan käyttöön uusi kapinallishävittäjä. Star Wars jatkuu X-Wingin Pimeällä Puolella TIE Fighterillä, jossa voittamaton Imperiumi yrittää vetää Kapinallisia nokkiin.

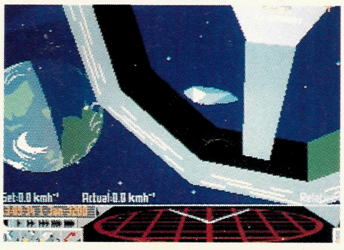
LucasArtsilta on syksyllä tulossa myös, kesällä ilmestyvän Day of The Tentaclen lisäksi, The Dig, Brian Moriartyn uusi avaruusseikkailu, sekä Sam & Max Hit the Road, poliisiseikkailu. Rebel Assault taas on upeata Star Warsia CD-ROMilla.

Aitoa poliisintyötä

Sierra on palkannut 43 vuotta Los Angelesin poliisipäällikkönä toimineen Daryl Gatesin valvomaan ja ideoimaan seuraavaa **Police Questiä numeroltaan IV**. Jim Wallshan loikkasi Tsunamille Blue Force-sarjaa työstämään.

Pelaaja pistetään L.A:n poliisiosaston etsiväksi tutkimaan murhia, joilla ei näytä olevan mitään yhteyttä toisiinsa. Viralliset kiemurat ja lehtien ja yleisön painostukset ovat olennainen osa etsivän työtä.

"Haluan näyttää pelaajille, millaista on olla poliisi Los Angelesissa. Haluan näyttää, millaista painostusta viranomaiset kohtaavat päivittäisessä rutiinissaan, ja myös kertoa työn vaaroista ja vaikeuksista," päällikkö kertoo, ja lupaa seuraavan Police Questin olevan tosi aitoa tavaraa.



The Frontier: Elite II on vaihteeksi siirtynyt. Tällä kertaa syyskuuhun asti.



Jatkoa Wolfensteinille

Blake Stone: Aliens of Gold

Apogeen uusin tiimi, JAM Productions on kovaa vauhtia työstämässä Wolfenstein-kloonia, Blake Stone: Aliens of Gold. Kyseessä on Wolf-tyylinen seikkailu futuristisissa maisemissa, joissa pelaajaparkaa vastaan tulee normaalien ihmisten lisäksi karmeita alienmömmöjä ja muita kauheuksia.

Blake Stone tulee pitämään sisällä monitasoisia kenttiä, joiden eri kerroksiin pääsee ja tuleekin mennä aina uudestaan ja uudestaan. Enää ei suoraviivainen eteenpäinmeno ole ratkaisu peliin.

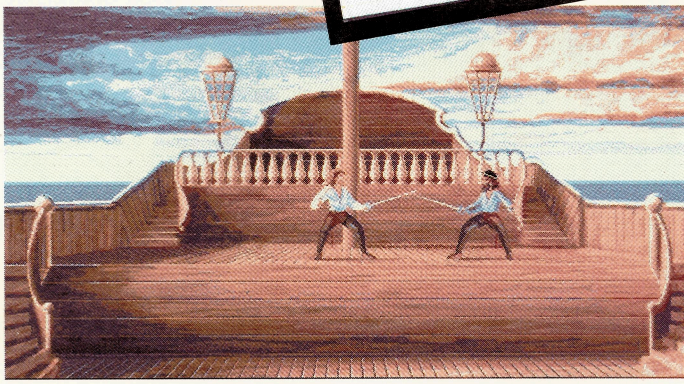
Hirviötkin ovat saaneet lisää älliä. Nyttemmin olennot katsastelevat omaa terveyttään ja panostilannettaan. Mikäli jompikumpi alkaa näyttää kriittiseltä, he vaihtavat jäniksen passiin ja yrittävät napata maassa lojuvia lippaita ja lääkepakkauksia! Kaikki vastaantulevat olennot eivät myöskään ole automaattisesti vihollisia, kuten esimerkiksi rauhanomaiset tiedemiehet. Tosin hekin voivat äityä väkivaltaisiksi, mikäli näkevät kaverinsa purevan multaa aivan vieressä.

Pelissä on myös muuta krääsää, kuten automaatteja, joista voi ostella ruokaa, juomia ja vihjeitä. Muita kivoja esineitä ovat tietokoneterminaalit, joiden avulla voi kontrolloida esimerkiksi valvontakameroita tai talon puolustusjärjestelmiä.

Kesällä ilmestyvä Blake Stone: Aliens of Gold tulee pitämään sisällään yli 60 tasoa toimintaa, 20 erilaista hirviötä, viisi eritehoista asetta, 15 eri taustamusiikkia, stereo-ääniefektit ja yli kolme megaa grafiikkaa. Vähimmäisvaatimukset pelin pelaamiseen ovat 20MHz 386 ja 6 megaa vapaata kovotilaa. -Om

PELIT MESSUT



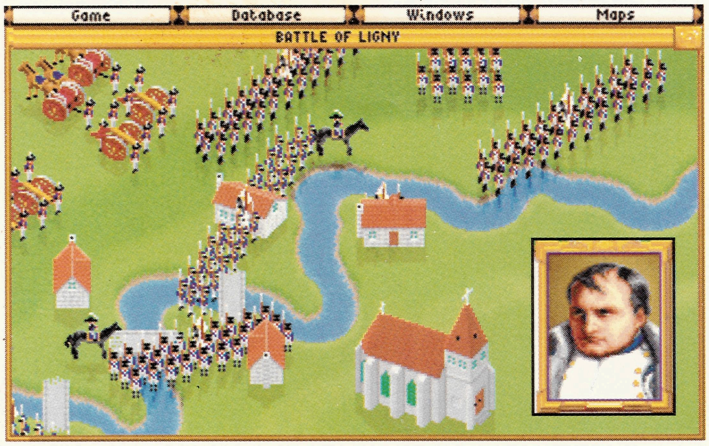


Kiusaa piraateille, osa 2

Origin seurasi Accoladen jalanjälkiä piraattien kiusaamisessa ja laski liikkeelle piraattiverkkoihin Strike Commanderin ovelan version. Kyseinen versio huomasi pelin kräkätyksi ja ensimmäisen tehtävän lopussa siipimies toteaa "Son, you have moved to the dark side!" ja ampuu pelaajan alas.

Myöskin joissain versioissa autopilottinappulan tilalla on eject-nappula. Kaikkein hupaisin on kuitenkin ohjelma, joka väittää poistavansa kopiosuojauksen ja korjaavansa autopilottiongelman. Kyseessä on troijalainen, joka tuhoaa erinäisiä osia kiintolevystä. Kiäh kiäh! –Anonymous

Waterloon tahdissa



Napoleonin, Wellingtonin tai Blucherin housuihin pääsee pelaamaan MicroProsen sotastategiassa **Fields of Glory: The road to Waterloo** kesäkuussa.

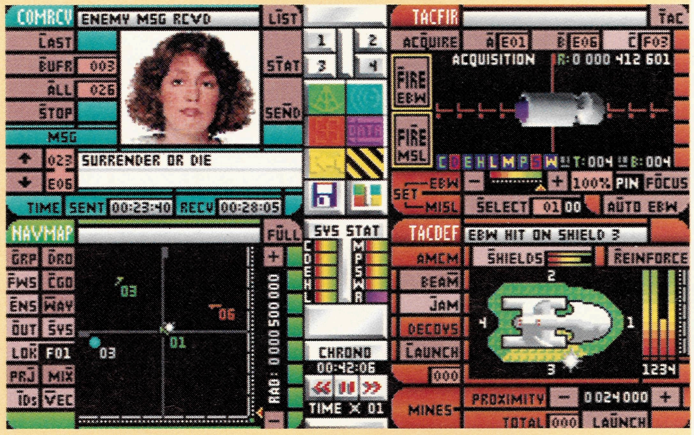
Taistelut tapahtuvat niinä satana päivänä, jolloin Napoleon palasi valtaan Ranskassa oltuaan maanpaossa Elban saarella vuonna 1814. Valittavana on kuusi eri taistelua, jotka voi taistella myös yhtenä kampanjana. Rytäkät voi toteuttaa oman mielensä mukaan tai taistella historian mukaisesti. Kaverin kanssakin onnistuu linkitettynä.

Lyhyesti

■ Team 17 kokeilee siipiään autopelillä Overdrive, joka yhdistää eri autotyyppejä (mm. Formula 1, urheiluauto ja rantakirppu) ja iskee ne kilpailemaan esimerkiksi jäävuorille, kaupunkiin ja formularadalle. Ilmestyy heinäkuussa.

■ Tiesittekö, että Saksassa ei pelkästään tyydytä saksalaisella tekstillä varustettuihin peleihin? LucasArtsin X-Wingiin käännetään jopa siipimiesten samplattu puhe!! Animaatio-osuudet joudutaan copyright-syistä jättämään englanniksi, mahtaa pelaajia harmittaa.

■ Lisää aarteita, valtaa ja kaupunkeja tutkittavaksi tarjoaa MicroProsen klassikosta Pirates! väännetty Gold-versio. Ilmestyy joskus kesällä.



■ Rules of Engagement 2 on legendaarisen avaruuspelin pelaajapalautteen mukaan muokattu kakkososa. RoE on reaaliaikainen... mukana muun muassa todella kaivattu hinausoptio.

■ Avaruuskilpa-ajo Cyber Race ilmestynee kesäkuussa. Muun muassa Blade Runnerista tuttu Syd Mead on suunnitellut koko pelin ulkoasun. Tekijänä taas on Cyberdreams, tuttu Dark Seedista. Comanchen tyylinen grafiikka tuntuu lupaavalta.

■ Bitmap Brothersin Chaos Engine nousi Britannian pelimyyntitilastojen kärkeen yhdeksän päivää julkaisunsa jälkeen! Sama peli kääntyy ST:lle ihan pian.

■ Andrew Braybrookin Uridium II on melkein valmis ja ilmestyy syyskuussa Amigalle.

■ Kuningatar Elisabeth on palkinnut Psygnosiksen Kuningattaren Vientipalkinnolla. Psygnosis sai palkinnon ansioistaan Japanin, USAn ja Australasian markkinoilla ja on ensimmäinen softafirma, joka sen on saanut.

■ Mindscape jatkaa Mario-pelejä syyskuussa pelillä Mario's Time Machine, joka ilmestyy PC:n ja NESien lisäksi myös Amigalle. Kyseessä on jälleen "edutainmentia" eli hauskaa opettelua.

■ Legend jatkuu Worlds of Legend: Son of the Empirellä piakkoin. Jatko näyttää turhankin identtiseltä verrattuna turhan vähälle huomiolle jääneeseen edeltäjäänsä (joka tulee halpapelinä). Amiga ja PC.



■ Lemmings tulee C64:lle ja näyttääkin ihan Lemmingsiltä, uskokaa tai älkää.

Kummituksen paluu

Oopperan kummitus on tuttu jo Suomessakin, ainakin eräänä versiona. Mutta kukapa olisi uskonut, että MicroProse siirtää oopperan peliksi?

Ei vaiskaan, Return of the Phantom on animoitu seikkailuroolipeli, joka on ympätty Oopperan kummituksen ympäristöön. Pelaaja on pariisilainen etsivä Raoul Montaud, jonka seikkailu alkaa vuonna 1993, mutta jotenkin kummasti hän päätyy vuoteen 1881. Tehtävänä on pelastaa etsivän tyttöystävä Christine kummituksen luolasta ja lopulta tuhota itse kummitus.

Peli käyttää samaa MicroProse Adventure Development Systemiä kuin Rex Nebular, ja sen pitäisi ilmestyä kesäkuussa.





Spielbergin dinosaurusten maailma

Steven Spielberg ei tapansa mukaan suostu kuin vihjailemaan uudesta Jurassic Park -elokuvastaan, johon Ocean sai pelinteko-oikeudet. Luvassa on kuitenkin huikeita Industrial Light & Magicin (mm. Star Wars) ja Stan Winstonin (Terminator 2 ja Aliens) luomia visioita dinosaurusten maailmasta.

Astut sisään portista ja joudut täysin outoon maailmaan: äänet, hajut, jopa maaperä tuntuvat erilaisilta. Jossakin kaukaisuudessa kuulet valtavien eläinten liikkuvan, maaperä tärisee niiden kävellessä.

Dinosaurukset jättivät jälkeensä vain fossiileja ja jalanjälkiä. Aikakapseli on ollut suljettuna kymmeniätuhansia vuosia. Nyt aikakapseli on avautunut ja dinosaurukset ja ihmiset elävät samaa aikaa...

Ocean tekee Jurassic Parkista ensimmäisen CD-pelinsä, jonka ääniraita on ainakin osittain suoraan leffasta. Leffan pitäisi saada ensi-iltansa Euroopassa heinäkuussa, peli tulee sitten joskus.

Sitten keksittiin siru...

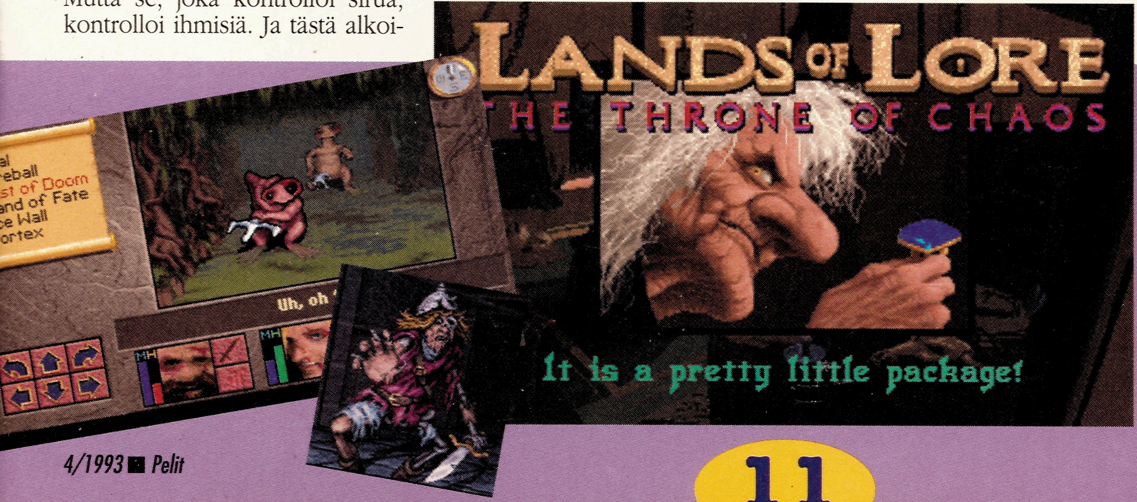
Bullfrog (Populous, Powermanger) jatkaa erittäin omaperäistä linjaansa pelillä **Syndicat**.

Eletään tulevaisuuden vaarallista aikaa, jossa monikansalliset yhtiöt ovat kasvaneet jättimäisiin mittoihin, ja omistavat muun muassa kokonaisia valtioita. Sitten keksittiin siru.

Siru asennetaan ihmisen päähän ja se saa hänet näkemään pelkkää kaunista kurjuuden sijasta: surkea slummikin muuttuu sirun ansiosta paratiisiksi. "Miksi muuttaa ympäristöä, kun voi muuttaa ihmisen mieltä", on sirun keksineen yhtiön iskulause. Mutta se, joka kontrolloi sirua, kontrolloi ihmisiä. Ja tästä alkoivat Suuret Yrityssodat ja syntyivät suuret rikollissyndikaatit.

Pelaaja on erään tällaisen syndikaatin jäsen, joka avaruusaluksestaan ohjailee alhaalla kaupungissa hyörivää agenttilaumaansa ja kontrolloi heitä sirun kautta. Agenttien tarkoituksena on levittää kauhua valtaamalla alue toisensa jälkeen kilpailevilta syndikaateilta ja lopulta valloittaa koko maailma. Vallatulta alueelta kerätään tietysti veroja, ja niillä ostetaan parempia aseita ja kyborgeja...

Erittäin mielenkiintoiselta kuulostava Syndicate ilmestyy kesäkuussa Amigalle ja PC:lle.



EOB:n tappaja

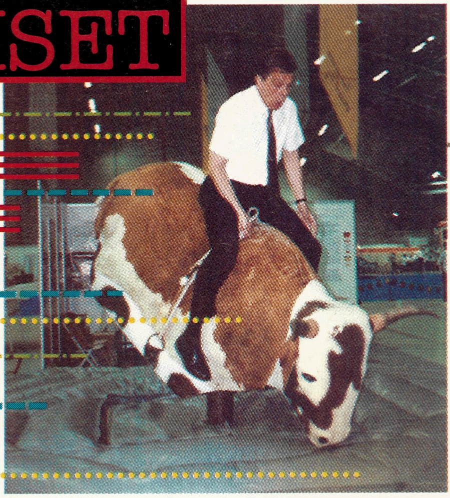
Lands of Lore on Westwoodin EOB:n tappaja, minkä Westwood myönsi itsekin iloisesti hymyillen. LoL edustaa Dungeon Master -genreä äärimmilleen venytettynä ja tarkoitus on vapauttaa maailma muodonmuutokseen pystyvästä noidasta. Periaatteessa sankari on yksin, mutta tietysti mukaan saa vaihtelevan määrän seuralaisia. PC:lle kesällä, Amigalle myöhemmin.

PELI UUTISET



Pelit-lehdellä on oma hot rod!

Pelit-lehti on sponsoroimassa Street & Race -lehden päätoimittaja Jarmo Markkasen uraa kiihdytysajokilpailuissa. Auto ostettiin suoraan kiihdytyskisoista Jenkeistä ja se saapui Suomeen juuri vähän ennen lehden painoonmenoa. Auto on nyt jo todennäköisesti maalattu oheisen kuvan mukaiseksi ja se on nähtävissä erinäisillä messuilla myöhemmin. Pelit seuraa Jarmon menestystä vastaisuudessakin!



Villissä lännessä suosittu härkä oli messuilla suosittu myös herrasmiesten keskuudessa.

Tampereella oli hauskaa!

Huisisti tekemistä muutamalla kympillä oli selvästi Tampereen Peli!-messujen teemana toukokuun alkupuolella. Miltei joka osastolla pääsikin itse kokeilemaan kaikkia mahdollisia pelejä ja innostus oli melkoinen, sillä esimerkiksi viimeisenä iltana nähtiin kilpajuoksu vahtimestarit vastaan asiakkaat. Asiakkaat hävisivät ja joutuivat lähtemään kotiin.

Pelejä oli tarjolla aina kivikautisesta kivien heittely -pelistä tietokone- ja konsolipeleihin. Siihen väliin mahtuivat pöytäjääkiekko, Subbuteo, Alias, Petanque, biljardi ja vaikka mitä muuta. Kaikkea pääsi itse kokeilemaan.

Vaikka itse Pirkkahalli olikin ehkä hiukan liian iso ja avara, takasi se ainakin sen, että valtaisia ruuhkia ei päässyt syntymään. Lisäksi tekemistä oli niin paljon, että jonoja ei oikeastaan aiheuttanut kuin Gladiaattorien Vääpelin ja Scorpion nimikirjoitusten jakelu, ja Gladiaattorien tykin kokeileminen.

Kävijöitä oli toistakymmentä tuhatta, näytteilleasettajia muutama kymmenen. Asikkaista suurin osa oli noin teini-ikäisiä.



Lasersotaa saa kokeilla nyt myös Helsingin Itäkeskuksen Megazonessa.

Uusin Hollywood-toivomme Kata Kärkkäinen juonsi messut.



Laiha anti Helsingin pelimessuilla



Todellisuus. "Väljällä" osastojen sijoittelulla pyrittiin järjestäjien mukaan välttämään ruuhkaa.

Pettymys näkyi monen pikkupojan ja ärtymys monen isän naamalla Suomen ensimmäisillä "pelimessuilla" Helsingin jäähallissa huhtikuun puolivälissä. Vaikka lehtiartikkeleista ja televisiosta saikin toisenlaisen kuvan, voin itse paikalla olleena todistaa, että messujen ainut "hitti" oli virtuaalitodellisuuskone. Siihen olikin sitten koko messujen ajan noin kahden tunnin jono, ja vain parisataa 9 000 kävijästä ehti konetta kokeilla.

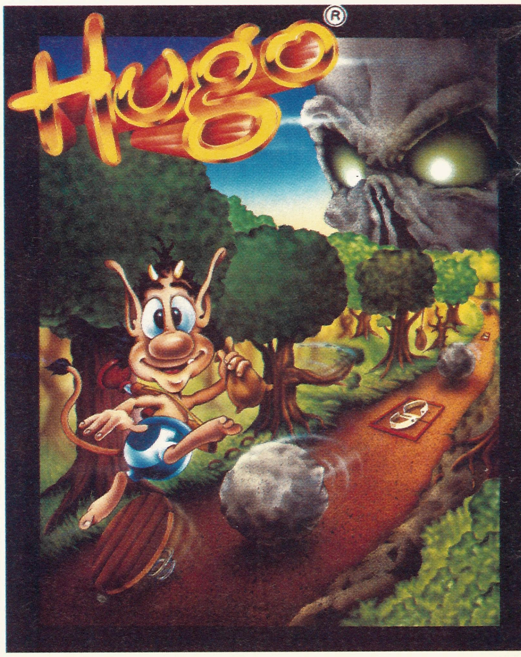
Monet olivat saapuneet paikalle nimenomaan virtuaalikoneen vuoksi, joten messujen anti jäi melkoisen laihaksi. Muita kokeiltavia pelejä olivat muun muassa koripallo, darts-tikkataulu ja kaksi biljardipöytää.

Näytteilleasettajia oli järjestäjän ilmoituksen mukaan noin 20 kappaletta: olihan niitä kun jäätelönmyyjät ja T-paitojen myyjät lasketaan mukaan, samoin kuin fysikaalinen hoitolaitos.

Sari Alho

Hugosta tehdään ilmiötä

"Interaktiivinen tietokonepeli" Hugo pyörii televisiossa kaksi kertaa viikossa ja on kaiketi aika suosittu. Nyt Hugosta tehdään väkisin ilmiötä dumppaamalla markkinoille kaikkea mahdollista kräsää Hugo-singlestä T-paitoihin ja lippiksiin. Hugosta tulee myös ensimmäinen suomea puhuva tietokonepeli, sillä tarkoituksena on kääntää alunperin tanskalainen peli suomeksi ja julkaista se syksyllä Amigalle, PC:lle ja Macintoshille.



PELIT purkki 90-1205757

Pelit-lehden purkki hurahtaa käyntiin

Pelit-lehden elektroninen postilaatikko, purkki, käynnistyy 7. päivä kesäkuuta. Purkki on **avoin Pelit-lehden tilaajille**. Toistaiseksi purkista voi vain imuroida tiedostoja ja lukea viestejä. Toistaiseksi tiedostojen lähettäminen ja viestien kirjoittaminen toimitukselle eivät ole mahdollisia.

Yhteyden purkkiin saa soittamalla modeemilla numeroon **(90) 120 5757.**

Purkki on avoinna ympäri vuorokauden ja soittaminen maksaa vain normaalin puhelun verran. Yöllä ja illalla soitteleminen on yleensä halvempaa. Tarkempaa tietoa puhelinmaksuista saat oman seutusi puhelinluettelosta.

Mitä tarvitset

Koneesi voi olla mikä tahansa, lisäksi tarvitset modeemin ja pääteohjelman. Molemmat voi hankkia alan liikkeistä.

Kokousalueet ja tiedostot

Tällä hetkellä purkissa on vain toimituksen kirjoittamia viestejä. Lukeaksesi niitä painele vain enteriä, jolloin seuraava uusi viesti tulee automaattisesti näkyviin. Mikäli saat ilmoituksen "No unread messages in conferences!", se tarkoittaa sitä, että uusia viestejä ei ole.

Purkin tiedostoalueet pitävät sisällään lähinnä päivityspaketteja eri peleihin ja muutamia PD/Shareware-pelejä. Tiedostoihin pääsee käsiksi kirjoittamalla f. D-komennolla voit imuroida purkista löytyvän tiedoston itsellesi. L antaa listan alueiden sisällöstä.

Tiedosto-alueet ovat

PC	Patch-filet
	Pelidemot
	PD
	Muuta
Amiga	Pelidemot
	PD
	Muuta

Mikä on päivityspaketti?

Päivityspaketti (patch) on pelin tekijän julkaisema päivitys peliinsä. Päivittämällä ohjelmansa saa joitain bugeja korjattua ja mahdollisesti uusia ominaisuuksia.

Päivityspaketti puretaan yleensä samaan hakemistoon, johon alkuperäinen peli on asennettu. Koska päivityksiä levitetään paketoidussa muodossa, ne täytyy purkaa erillisellä apuohjelmalla. Paketin päätteen perusteella valitaan oikea purkuohjelma:

Pääte	Ohjelma	Purkusyntaksi
ZIP	Pkunzip.exe	pkunzip -d -o paketti.zip
ARJ	Arj.exe	arj x paketti.zip
LHA	lha.exe	lha x paketti.lha
lzh	lha.exe	lha x paketti.lzh

Ensimmäinen yhteydenotto ja rekisteröityminen

Kun soitat numeroon 120 5757, ja yhteys on valmis, purkki kyselee seuraavat asiat:

etunimi
sukunimi

Vastaa kysymyksiin, jonka jälkeen purkki ilmoittaa, ettei löydä nimeäsi. Joudut rekisteröitymään. Paina R ja enter.

Purkki kysyy seuraavaksi salasanaa, joka voi olla mikä tahansa sana, enintään 8 merkkiä. Mieti salasanasi valmiiksi ja paina se mieleesi! Seuraavan kerran soittaessasi purkkiin sinun täytyy muistaa salasanasi. (logon password). HUOM! ÄLÄ valitse salasanaksi helposti arvattavaa sanaa (ossi, pelit, purkki, bbs, passi, oma puhelinnumerosi), vaan keksi mieluummin omaperäinen sana, jonka muistat, mutta joka on vaikea arvata.

Seuraavaksi purkki kyselee kotiosoitettasi ja muutamia muita henkilötietoja. Nämä ovat sitä varten, että kukaan vieras ei pääsisi käyttämään purkkia sinun nimelläsi. Vastaa viivalla, mikäli sinulla ei ole esimerkiksi työpuhelinnumeroa. Kun olet vastannut kysymyksiin, purkki varmistaa, että ilmoitit tiedot oikein. Vastaa Y (yes).

Sisään pääset, kun vielä kirjoitat tilaajanumerosi, eli se pitkä rimpsu sieltä lehden takakannessa olevasta osoitelipukkeesta.

Nyt olet sisällä Pelit-lehden purkissa!

Jälleen seuraa sarja kysymyksiä, joihin useimmiten kelpaa oletusarvo, eli pelkkä enterin painallus riittää. Screen editor tarkoittaa sitä, että tulevaisuudessa kirjoitat viestejä kokokuvaruutueditorilla. Tällä hetkellä viestien kirjoittaminen ei ole käytössä, joten vastauksellasi ei ole väliä.

"G&R file transfer commands" -kysymykseen tulee vastata kieltävästi.

Purkki ilmoittaa ajan, jonka voit olla purkissa sisällä, ja ilmoittaa jo käyttämäsi ajan. Voit aina tarkistaa, paljonko sinulla on aikaa jäljellä kirjoittamalla time. Huom! Tarkoituksena EI ole roikkua linjalla niin pitkään kuin mahdollista. Saatuasi hommasi hoidetuksi ole hyvä ja poistu. Näin muutkin pääsevät purkkiin sisälle.

Käskyt

Kaikki käskyt ja niiden selitykset saat esille ?-merkillä. Seuraavat käskyt ovat käytettävissä kaikilla alueilla:

H Help = apua

J Join conference = liity alueeseen, eli esimerkiksi j toimitus.

Files-valikkoon pääset kirjoittamalla f. Ja takaisin read-valikkoon painamalla enteriä.

Käskyt Files-valikossa:

D Download a file (imuroi tiedosto)

L List files (listaa kaikki tiedostot)

Purkista poistuminen
g (=goodbye) ja y

Esimerkki-imurointi

Haluat imuroida ohjelman. Kirjoita F (return) päästäksesi tiedostoalueille. Kirjoittamalla L * (return) näet listan kaikista saatavilla olevista ohjelmista. Pistä muistiin haluamasi tiedoston nimi.

Kirjoita D ohjelmannimi (return) ja valitse protokolla, millä haluat siirtää tiedoston kotiisi. Protocol Choice - kysymyksessä saat listan purkin hyväksymistä protokollista kysymysmerkillä. Yleensä kannattaa käyttää Zmodemia. Jos terminaalisi ei tue sitä, käytä Ymodemia ja vasta ellei sitäkään, Xmodemia.

Vastattuasi protokollakysymykseen purkki ilmoittaa aloittavansa lähetyksen. Uusimmat terminaaliohjelmat osaavat käynnistää imuroinnin automaattisesti. Elleivät, joudut aloittamaan imuroinnin. Tämä riippuu terminaaliohjelmasta, mutta yleisesti se onnistuu painamalla PgDn-näppäintä ja valitsemalla protokollan. HUOM! Valitse sama protokolla, jonka ilmoitit purkille.

Ongelmia?

Jos sinulla on ongelmia, esimerkiksi et osaa rekisteröityä, tai sinulla on muuta asiaa purkin tiimoilta, ota yhteyttä kirjeitse toimitukseen osoitteella

Pelit-lehti
Purkki
PL 64
00381 Helsinki

Puhelimitse emme vastaa kyselyihin.

KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

90 - 506 1420

AVOINNA 09.00 - 17.00

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Fusion CD 16 Pack 5490.-

- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + kaikki lisälevyt. , Ultima Underworld jne...

Pro 16 Multimedia System KYSY!

- Ehdotonta huippulaatua ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopaketissa mm. Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä muuta.

Tuote	Hinta
Gravis Ultrasound	1450.-
Thunderboard	790.-
Thunderboard for Windows	990.-
Pro Audio Spectrum 16	1790.-
Soundblaster Pro 2	1225.-
Soundblaster 16 ASP	1950.-
Audioport	1295.-
Thunder & Lightning - Thunderboard ja 24bit SVGA samassa.	2195.-
Midi Mate	450.-
Midi Mate/Trax -Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin.	850.-
PAS Developer Toolkit Plus & 16	595.-

Tuote	Hinta
AMIGA 500 Action Replay MK III	545.-
AMIGA 2000 Action Replay MK III	695.-
C64 Action Replay MK VI	399.-
SuperNES Action Replay	445.-
SuperNES Universal Converter	199.-

- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaista mallia olevia SuperNES pelejä omassa Suomalaisessa SuperNintendossasi.

SEGA MASTER SYSTEM 295.-

Tuote	Hinta
A500, A500+ lisämuisti 512kb	245.-
A500 lisämuisti 2/4 mb	995.-
A500 lisämuisti 4/4 mb	1495.-
Amiga lisälevyasema	450.-

SCANNERIT

Tuote	Hinta
PC Genius B105GX grayscale	1750.-
PC Genius C105 256 color	3250.-
AMIGA Handy Scanner 400dpi	995.-

Tuote	Hinta
AMIGA DE LUXE PAINT 4.1 piirrosohjelma	695.-
AMIGA MINI OFFICE	495.-
PC GLOBE 5.0	395.-

MODEEMIT

Tuote	Hinta
Supra FaxModem 14400	2895.-
USR HST/DS v.32bis ulkoinen	6500.-
USR HST/DS v.32bis kortti	4900.-

AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

Tuote	Hinta
Black Cruiser	99.-
Competition Pro 5000 Black	149.-
Competition Pro 5000 Mini	179.-
Quickjoy SV-119 Junior	55.-
Quickjoy SV-121 Turbo 1	69.-
Quickjoy SV-123 Supercharger	89.-
Quickjoy SV-124 Turbo 2	79.-
Quickjoy SV-125	159.-
Quickjoy SV-126 Jetfighter	139.-
Quickjoy SV-127 Topstar	169.-
Zipstick	149.-

PC PELIOHJAIMET

Tuote	Hinta
Advanced Gravis	345.-
Advanced Gravis Pro	420.-
CH-FlightStick	390.-
Gravis Gamepad	250.-
Mach I	190.-
Mach I Plus	230.-
Mach II	250.-
Quickjoy SV-202	139.-
Thrustmaster Flight Control System	790.-

PC HIIRET

Tuote	Hinta
Speedmouse Logic 3	149.-
Comtec Colour Mouse	169.-
Neos MN-50E	190.-
ProMouse - 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdistettynä hiireen!	475.-
Rollermouse Serial	575.-
Rollermouse PS/2	575.-
Thumbelina - minitrackball kannettaviin	495.-

PC PELIPORTIT

Tuote	Hinta
CH-Automatic Game Card III	280.-
Game Card SV-209	139.-

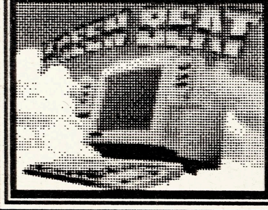
Tuote	Hinta
AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3	139.-
AMIGA COMTEC COLOR MOUSE	159.-

VG-3300 vga 256kb näytönohjain 345.-

- VGA, EGA, CGA, MDA ja Hercules samassa kortissa.

Tuote		Hinta
Transes - Suomi-Englanti-Suomi sanakirja		299.-
MikroPuhe 2.1	Win 1390.-	DOS 2190.-

- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori

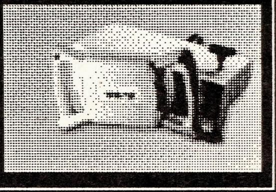


Virtual Pilot 690.-

- FlightStickin valmistajan ajo ja lentosimulaattoreihin tarkoitettu PC tikku.

ScreenBeat - kaiuttimet **199.-**

- Edulliset kaiuttimet äänikorttiisi.



KINARA

90 - 506 1420

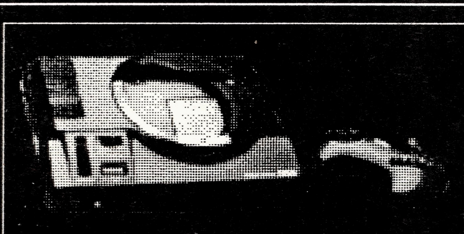
KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

AVOINNA 09.00 - 17.00

PELIT	Amiga	PC
3D Construction Kit 2.0	359.-	
A Line in the Sand		269.-
A.A. War in the Skies	269.-	299.-
A-Train	269.-	299.-
A-Train Construction Set		169.-
Aces of the Pacific		299.-
Aces over Europe		329.-
Aces of the Pacific Mission Disk vol 1		189.-
American Tail		239.-
AMOS Easy	269.-	
AMOS Professional	499.-	
B-17 Flying Fortress	269.-	299.-
Bard's Tale Construction Kit	239.-	
BAT II	269.-	299.-
Batman Returns		399.-
Blues Brothers	189.-	239.-
Captive II - Liberation		269.-
Car and Driver		299.-
Carrier Strike		269.-
Carriers at War		269.-
Castles II		269.-
Championship Manager 92/93		269.-
Chaos Engine	199.-	
Chessmaster 3000		269.-
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	199.-	
Civilization	269.-	299.-
Classic Adventures	399.-	
Conflict : Korea	249.-	249.-
Crisis in the Kremlin		239.-
D-Day		269.-
Darklands		359.-
Daughter of Serpents		299.-
Desert Strike	269.-	
Dogfight		329.-
Dune II		269.-
Dungeon Master		269.-
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	239.-	
Eco Quest II		299.-
El-Fish	269.-	299.-
Empire De Luxe		329.-
Epic	239.-	269.-
Eric the Unready		269.-
Eye of the Beholder III		269.-
F-117A Nighthawk		299.-
F-15 Strike Eagle III		299.-
Falcon 3.0		299.-
Falcon 3.0 Mission Disk vol 1		189.-
Fantastic Worlds kokoelma	269.-	299.-
Fire & Ice	199.-	239.-
Flashback	239.-	269.-
Formula 1 Grand Prix (Microprose)	269.-	299.-
Freddy Pharkas		299.-
Front Page Sports Football		299.-
Global Conquest		239.-
Grandmaster Chess		269.-
Great Naval Battles		299.-
Great Naval Battles Superships of Atlantic		169.-
Gunship 2000	269.-	299.-
Gunship 2000 Mission Disk vol 1		189.-
Harrier Jump Jet		329.-
History Line 1914-1918		299.-
Hockeu League Simulator II		299.-
Home Alone 2		269.-
Human Race - the Jurassic Levels	239.-	
Incredible Machine		299.-
Indiana Jones 4 Adventure	239.-	269.-
Island of Dr.Brain		299.-
KGB	239.-	269.-
King's Quest VI		329.-
Knights of the Sky	269.-	299.-
L.A.Law		329.-
Laser Squad		269.-

PELIT	Amiga	PC
Leather Goddesses of Phobos II		299.-
Legacy		329.-
Leisuresuit Larry 5	269.-	299.-
Lemmings 2 The Tribes	239.-	299.-
Lemmings 1 + lisälevy	239.-	269.-
Lethal Weapon	189.-	239.-
Links 386 Pro		329.-
Lord of the Rings II		269.-
Lost Files of Sherlock Holmes		299.-
Lost Treasures of Infocom		499.-
Lost Treasures of Infocom II		399.-
Lotus Esprit III	189.-	
M-1 Tank Platoon	269.-	199.-
Manager	239.-	269.-
Maniac Mansion II		299.-
Mantis		239.-
Maximum Overkill		329.-
McDonald Land	189.-	239.-
Might & Magic IV - Clouds of Xeen		399.-
Monkey Island II	239.-	269.-
Monopoly		269.-
Nick Faldo's Golf	269.-	
Nigel Mansell's Grand Prix	199.-	239.-
No Greater Glory		299.-
Pacific War		299.-
Patriot		329.-
Pinball Fantasies	239.-	
Populous II	239.-	299.-
Ports of Call (Suomenkielinen)		189.-
Premier Manager		239.-
Pro Tennis Tour 2		239.-
Railroad Tycoon	269.-	299.-
Reach for the Skies		299.-
Robocop 3		239.-
Robosport	239.-	
Rome AD'92	239.-	269.-
Secret Weapons of Luftwaffe		299.-
Sensible Soccer 92/93	239.-	
Shadow President		329.-
SimLife		299.-
Snoopy's Game Club		189.-
Space Crusade	189.-	239.-
Space Quest V		299.-
Spaceward Ho!	269.-	269.-
Spear of Destiny		329.-
Special Forces	269.-	299.-
Spelljammer		269.-
Star Control 2		299.-
Street Fighter 2	239.-	269.-
Strike Commander Speech Pack		169.-
Strike Commander		359.-
Summer Challenge		269.-
Task Force 1942		329.-
Task Force 1942		329.-
Terminator 2029		369.-
Titus the Fox		239.-
Ultima Underworld 2		299.-
Ultima 7 Part 2 - Serpent Isle		329.-
V for Victory II - Velikiye Luki		269.-
V for Victory I - Utah Beach		269.-
V for Victory III - Market Garden		329.-
Valhalla		329.-
Veil of Darkness		269.-
Viking Fields of Conquest		269.-
Wayne Gretzky III		329.-
Willy Beamish		299.-
Wing Commander 2 - Speech Pack		189.-
Wing Commander 2 - Spec. Operations 2		189.-
Wing Commander De Luxe Edition		329.-
Wing Commander 2		299.-
X-Wing		299.-
Zool	199.-	269.-

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
688 Attack Sub	150.-	
B.A.T	79.-	
Balance of Power	95.-	
Bard's Tale 3		95.-
Battle Isle	120.-	
Budokan	95.-	95.-
Captain Fizz	50.-	
Castles + lisälevy		195.-
Centurion		95.-
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer		79.-
D/Generation		150.-
Deathbringer	50.-	
Devious Designs	50.-	
Discovery in the Steps of Columbus	79.-	
Eco	50.-	
Fighter Command		95.-
Final Blow	79.-	
Final Blow	79.-	
Flight Simulator 3 (vain 5.25)		150.-
Fuzzball	95.-	
Gold of Aztecs	50.-	
Heart of China		195.-
Imperium		95.-
Jack Nicklaus		95.-
Jetsons	95.-	95.-
Kid Gloves 2	95.-	
Kult/Tintin on Moon/Operation Neptune	95.-	
Lombard RAC Rally		95.-
Lotus Esprit	95.-	
Magic Fly	50.-	
Maniac Mansion	150.-	
Match Pairs	50.-	
Mean Streets	50.-	
Menace	50.-	
Mighty Bomb Jack	50.-	
Mystical	79.-	
Myth	95.-	
Narc	50.-	
Night Shift	79.-	79.-
Operation Harrier	79.-	
Pegasus	79.-	
PGA Tour Golf		79.-
Populous & Promised Lands	150.-	
Prince of Persia		95.-
R-Type 2	79.-	
Race Driving	95.-	
Rack'em		95.-
Samurai		150.-
Sarakon	95.-	
Shadow of Beast	50.-	
Simcity Terrain Editor lisälevy	49.-	
Simpsons	95.-	
ST Dragon	79.-	
Stormovik SU-25		59.-
Strider 2	50.-	
Stun Runner	50.-	
Swiv	79.-	
Terminator 2		95.-
Test Drive 2 - The Duel		95.-
Thunderhawk	95.-	
Time Machine	50.-	
Tornak the Warrior	50.-	
Total Recall	50.-	
Tournament Golf	50.-	
Ultima VI		189.-
Vaxine	50.-	
Vengeance of Excalibut		150.-
Welltris	50.-	
Wolfchild	79.-	
World Championship Soccer	50.-	
World Class Leaderboard	95.-	
Zak McKraken	150.-	



SEGA MEGADRIVE	1290.-
MENACER langaton tykki	595.-
COMP PRO II gamepad	139.-

Oletko kaivannut Master System convertteria Megadriveesi? Osta koko Master System pelikonsoli paketti pelkän convertterin hintaan!

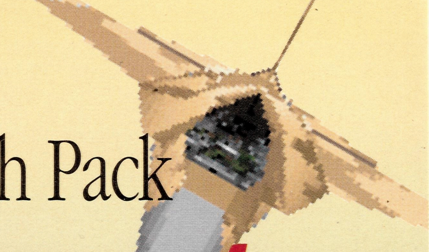
SEGA MASTER SYSTEM	295.-

MEGADRIVE PELIT

Alien III	429.-
Batman Returns	429.-
Buck Rogers	345.-
Captain Planet	375.-
Chakan	429.-
Chiki-Chiki Boys	429.-
Desert Strike	429.-
Ecco the Dolphin	429.-
Golden Axe 2	245.-
Home Alone	375.-
NHLPA'93	429.-
PGA Tour Golf II	429.-
Phantasy Star III	345.-
Powermonger	429.-
Predator 2	429.-
Smash TV	375.-
Sonic the Hedgehog 2	429.-
Sonic the Hedgehog	295.-
Spider Man	245.-
Splatterhouse 2	375.-
Taz-Mania	375.-
Terminator	429.-
Terminator 2	429.-
Test Drive 2 - The Duel	345.-
Turbo Outrun	275.-
Turtles	375.-
Universal Soldier	345.-
Winter Challenge	345.-
World of Illusion	429.-
WWF Wrestlemania	429.-

ARS172





& Speech Pack

Snail Commander

●● Pelimessujen kestosuosikki Lakkokenraali on sitten vihdoinkin ilmestynyt, vain puolitoista vuotta myöhässä. Onko Chris Robertsin uusin megaeepos se tajunnan räjäyttävä pelipommi, jota kaikki odottavat?





Vuonna 2011 maailma on aika luhistunut ja muistuttaa globaalia versiota Bosniasta. Istanbul on palkkasoturien keskus ja työnantajina toimivat muun muassa rettelöivät vähemmistöryhmät ja suuryhtiöt.

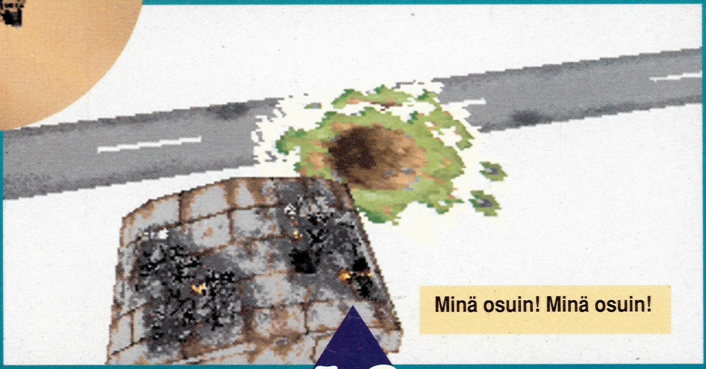
Pelaaja on uusin tulokas eversti Sternin johtamiin palkkasoturilentäjiin Wildcatseihin. Wildcatsit ovat siitä erikoinen ryhmä, että kun muut tuhoavat vaikka lastentarhoja napalmilla jos hinta on sopiva, ei Stern hyväksy kuin moraalisesti hyväksyttäviä keikkoja. Hirrrveän yllättävästi Stern heittää pelin alkuvaiheissa lusikan nurkkaan ja pelaaja pääsee johtajanpallille.



Pelinä Strike Commander muistuttaa enemmän kuin vähän Wing Commandereita. Mukana on juoni ja tehtävien malli muistuttaa WC:n NAVista NAViin lentelyä. Pelaaja saa itse valita tehtävänsä: hyväksyäkö pienipalkkaisia mutta hyväksyttäviä tehtäviä, vaiko langeta rahan houkutukseen ja vajota Voiman pimeälle puolelle. Strike Commander ei kuitenkaan tiedä ollako rento shoot'em-up vaiko simulaattori, ja seisoo sitten jalka kummassakin leirissä.

Simulaattorina Strike Commander on kevennettyä mallia, mutta tarjoaa runsaasti katselukulmia ja kunnon kuikuilunäkymän, jonka saa lukittua seuraamaan ilmamaalia. MFD-näytöt ponnahtavat ikkunoina ruutuun. Sekä nousun että laskeutumisen voi jättää automaattipilotille, ja tutkat saa muutettua namumalleiksi, joiden lukitus kestää isältä pojalle.

Osumiseen ei riitä, että ampuu vähän sinne päin. Osumasektori on todella ahdas, tuntuu esimerkiksi että tankin tuhoaminen pommilla vaatii sen, että pommi koputtaa komentajan luukkua ja hyppää sisään. Sama ilmataisteluissa, luotien täytyy osua just eikä melkein. Koska Chris Roberts tahtoi kunnon dogfight-meininkiä, tarkoittaa se sitä, että ilmataisteluista muodostuu hikisen tiukkoja kaartotaisteluita kaikkien pyöriessä lähellä toisiaan. Outoa, että pelissä ei ole säädettävää aseiden tehokkuutta, sillä jos joku peli sitä koskaan on kaivannut niin juuri Strike.



Minä osuin! Minä osuin!

Kaikki maksaa

Siinä, missä muut simut tarjoavat asetekniikan uusimmat lelut veloituksetta, Strike Com-

manderissa pelaaja käyttää sitä mihin rahat riittävät. Halvimmat aseet ovat Mk-82-pommit, LAU-raketti ja Sidewinderin vanha 9J-malli, joka vaatii lukituksen viholliskoneen takapuoleen. Nämä maksavat sellaisen 10 000 kappale. Sen sijaan kunnon aseet a la joka suunnasta lukittuva AIM-9M, Maverickit ja muut ovatkin hintaluokkaa 100 000 dollaria. On pelaajan asia pitää ryhmänsä aseissa.

Wildcatsien vakuutus kattaa 15 kuollutta Falconia, joskin omavastuuosuus on puoli milliä, eli ihan maalipinnan naarmuuntumisen vuoksi ei konetta hylätä.

Tietysti kun rahat loppuvat, loppuu myös Wildcatsien taru.

Maa on niin kaunis...

Striken myyntivaltti oli ja on grafiikka. Uuden RealSpace-järjestelmän ydin on texture mapping eli objektien päällystäminen bittikarttagrafiikalla. Koneet, maamaalit ja rakennukset ovatkin huikaisevan hyvän näköisiä. Maasto on toteutettu Gouraud-fraktaaleilla, joka ei enää ole varsinainen uutuus, sillä samaa tekniikkaa käyttää muun muassa Harrier Jump Jet. Strikessä on maaston päivitysraja ovelasti peitetty usvaan, jolloin ne eivät näytä ilmestyvän tyhjästä, mutta haittapuolena tämä vähentää näkyvyyttä. Maastoon on myös ympätty bittikarttaterästeitä, kuten kasvillisuutta, peltoja ja kaupunkeja, jotka kieltämättä näyttävät erinomaisilta. Mutta kyllä Originilla on varmasti kiroiltu Comanchea.

Pelissä on myös digitoidut efektit ja erinomainen tilanteen mukaan vaihtuva taustamusiikki. Speech Pack lisää seitsemän megatavua puhetta peliä piristämään.

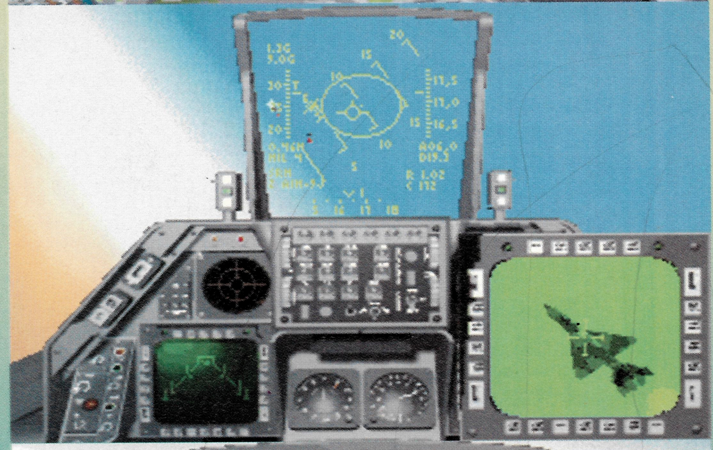
Se perustiedoista. Nyt päästämme kolme Strike Commanderia irti.

Nnirvi

Origin/EOA
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: H, J, N, Thrustmaster, CH Flightstick
Kiintolevy: 27 Mt/35 Mt (43 Mt Speech Packin kanssa)
Muuta: vähintään 80386, 4 Mt RAM



RealSpacea parhaimmillaan.





Kahden maastotyypin raja on nätisti häivytetty bittikarttapinnoituksella.



Kaksi maamaalien tuhoamistehtävää peräkkäin on niitä painajaismaisia kokemuksia.



Voihan nenä!

Minä odotin Wing Commaderia Falconeilla, ja kahden vuoden odotuksen tulos onkin suuruudenhullu simulaattori. Voi nenä. Juoni on hyvä ja palkkasotilaiden pomona toimiminen on mielenkiintoista. Lentosimulaattoriasteikolla Strike Commander sijoittuu varsin hyvin, ainakin yleensä. Lähinnä tyhjästä ilmestyvät vihollislentokoneet pistävät ihmettelemään tutkan 80 mailin kantomatkaa.

Musiikki on todella erinomaista ja kompensoi vaimeita efektejä. Vaikka optioista löytyykin digitoidut efektit, en minä ainakaan kuullut mitään. Samplattu puhe tietysti kelpaa aina, kiitos vain, vaikka toiminta pysähtyykin ja kiintolevy metelöi, minkä vaivan poistaa 8 megaa muistia.

Ja grafiikkahan on todella näyttävää. Mutta voi voi. Pitäisi sen grafiikan liikkuakin. Jos 50 megahertsin 486:lla ruudunpäivitys on kuin Wing Commanderin pelaamista AT:lla, niin ei se varsinaista herkkua ole. Varsinkaan kun detaljitasojen tiputuksella ei tunnu olevan vaikutusta. Pistin pelin myös 386/33:een ja erot 486:een eivät olleet isot.

On sitä ennenkin nautittu nykivistä peleistä, mutta kun aseilla pitäisi osua ennen näkemättömällä tarkkuudella, ja Striken ohjausherkkyys on todella herkkä, jolloin tähtäimet, maalit ja muut oleelliset todella pomppivat tehden osumisesta onnenkauppaa. Osumasektorin olisi ehdoton pakko olla huimasti isompi. Fire-and-Forget-aseet taas joko ylittävät budjetin tai niiden määrä ei riitä tehtävän tavoitteiden saavuttamiseen.

Muuten hyvä peli yksinkertaisesti maistuu tehtävä tehtävältä yhä enemmän pakkopullalta. Ei kahden vuoden ja 43 megatavun arvoinen.

Nnirvi

Testattu: 486/50, SB, 4 Mt ja 386/33, SB, 4 Mt

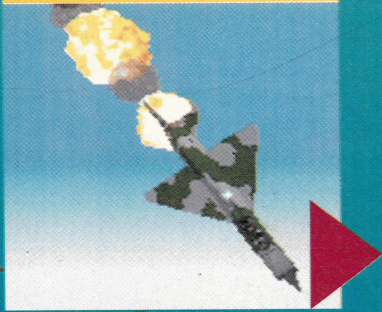
75

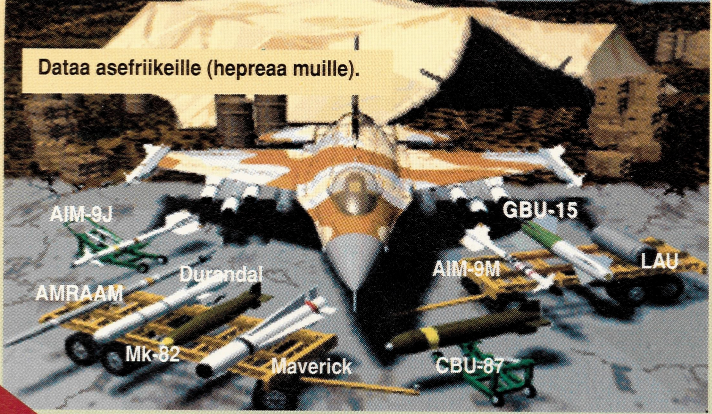
Toteutus
Upea grafiikka, nykivää päivitystä.

Kynnys
Shoot'em-upin ja simulaattorin välimuoto.

Yhteenveto
Hidas ja raskas dinosaurus.

Lentosimulaattori /shoot'em-up





Strike Commander

Sääli on sairautta

Originin uusin tuotos näyttää todella toteen, mikä on firman tunnuslause: Sääli pikkukoneita kohtaan on sairautta. Nyt vain herää kysymys, mikä on pikkukone, kun meikäläisen 486/33MHz/8 Mt -nuhapumppu ei jaksa kunnolla pyörittää SC:tä.

Strike Commander vaatii koneelta suhteettoman paljon, tai sitten sitä ei yksinkertaisesti ole ohjelmoitu kunnolla. Maakohteiden pommittaminen on todellista tuskaa, sillä konetta hienovaraisesti kallistettaessa tuloksena on säännönmukaisesti noin 15 asteen kierintä! Ilmataistelut sentään sujuvat, sillä niissä nyintä ei häiritse kovin merkittävästi.

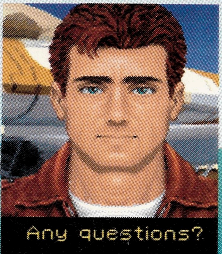
Nykimisestään huolimatta Strike Commanderin juonenkehitys luo pelille mukavan tunnelman ja antaa pontta sen pelaamiseen. Ilman juonta ja välianimaatioita SC olisi onneton Falcon-klooni. Nyt se on nippanappa ok ja ihan kiva, mutta mutta...

Ossi Mäntylahti

Testattu: 486/33MHz/8 Mt

81





Joo. Miksi Strike Commander on näin hidas? Miksei matikkaprossua tueta? Miksi F-16-simulaattori?

Tahmainen syöppö

Jos joku luulee omistavansa tehokkaan koneen, voi päivänsä pilata ostamalla Strike Commanderin ja katsomalla kuinka mipsit häviävät taivaan tuuliin. 386:n omistajien on turha unelmoidakaan SC:stä, kahdeksan megan 486/33:lla testattuani voin väittää, että Strike Commander vaatii ainakin 486/66:n ja Local Bus -näytön, jotta pelattavuus olisi kohdallaan.

Ainahan edistys kulkee eteenpäin ja konevaatimukset kasvavat, mutta Strike Commanderin tahmaisuus suhteessa sen grafiikkaan on anteeksiantamatonta. Etenkin kaupunkitaisteluissa näkymät nykivät pahasti ja hitaus yhdistettynä yliohjautuvaan joystickiin pilaa lentämisen täysin. Grafiikkakaan ei ole loppujen lopuksi kovinkaan hyvää: talot ja kadut ovat kyllä etäältä katsottuna erittäin aidon näköisiä, mutta lähempää katsottuina muuttuvat psykedeeliseksi tilkkutäkiksi. Sinänsä hienot maastonvarjostukset ja pusikkokuviot vilkkuvat lentäessä häiritsevästi, eikä lentokorkeudestakaan saa oikein hyvää tuntua.

Hyviäkin puolia on, esimerkiksi erinomaiset kameraoptiot, pomminkraaterit maastossa, parhaimmat tähän mennessä nähdyt lentokoneet ja paljon muita yksityiskohtia. Juonipohjainen lentosimu on loistava idea ja wingcommandermainen saippuaoopperajuoni vetää vertoja parhaimmillekin Korkkareille.

Vaikka Strike Commanderissa on aineksia huippupeliin, nykivän lentämisen lisäksi pisteitä rokottavat ylipitkät lataamisajat, huonosti viilatut maastonpiirtorutiinit sekä erikseen rahastettava lisäpakkaus puhetta varten.

TJ Talasmaa

Testattu: 486/33, SB, 8 Mt

78

Comanche – Maximum Overkill Mission Disk 1



Valkyyriat ratsastavat jälleen

Toimiva ohjaus, hyvät äänet ja grafiikka, sekä ennen kaikkea uskomattoman aidonnäköinen maasto tekivät Comanche- helikopteripelistä yhden viime vuoden merkkitapauksista. Nyt ilmestynyt Mission Disk 1 tarjoaa hekomiehille 30 uutta tehtävää.

Maailmanpoliisit maailmalla

Lisätehtävät jakautuvat kolmeen eri sotaretkeen, joista ensimmäisen sotaretken kymmenen tehtävää ovat naurettavan helppoja, ja ne sopivatkin lähinnä kyläilevien sukulaissetien pelattavaksi. Onneksi muut tehtävät ovat hieman haastavampia, joissakin täytyy jopa taktikoida silmittömän ammuskelun sijasta. Tehtävistä löytyy hauskoja jippoja, esimerkiksi puissa piileksivät "kukushat" jokamiehen it-ohjuksineen aiheuttavat rutkasti harmaita hiuksia.

Sotaretkillä toteutetaan maailmanpoliisin tehtäviä jahtaamalla huumeparoneita ja terroristeja milloin missäkin kolmannen maailman vuoristossa. Tehtävien suunnittelijoilla on ainakin mielikuvitusta: esimerkiksi eräässä tehtävässä ekoterroristit ruttaavat T-80-tankeilla puita ja tehtävänä on tuhota tankit, ettei kasvihuoneilmiö pääse valloilleen.

Alkuperäisessä Comanchessa olleen siipimiehen sijasta on nyt joissakin tehtävissä apuna täysi laivue Comancheja. Valitettavasti laivueenohjauskomennot puuttuvat ja ympärillä pörräävistä siipimiehistä ei saa täyttä hyötyä. Apurit ovat kyllä ehdottomasti tarpeen, monissa tehtävissä ei selviytyisi ilman vihollisohjuksia imevää muuria.

Hind is my nightmare

Manuaalin mukaan Comanchen vihollisten älykkyysosamäärää on kasvatettu. Se olikin tarpeen, alkuperäisessä Comanchessa toveri helikopterilentäjä ei oikein tajunnut muusta kuin maalitaulun esittämisestä.

Pirullinen lisä vihollisen arsenaaliin on Natonkin kunnioittama Mi-24 Hind -taisteluhelikopteri, joka esimerkiksi toisen sotaretken lopputehtävässä aiheuttaa päänsärkyä. Yhdessä paremman tekoälyn kanssa yhdistelmä on tappava, mitään niin painajaismaista näkyä ei olekaan kuin kukkulan takaa ilmestyvä neljän Mi-24:n armada. Jopa Comanche supervahvoine panssareineen tipahtaa muutamassa sekunnissa.

Vain kaksikymmentä tehtävää

Hiukan vähäiseltä tuntuu lisälevykkeiden anti. Panee miettimään, eikö samalla rahalla olisi voinut saada 50 tai vaikkapa satakin uutta missiota – etenkin kuin paketista löytyvistä tehtävistä vain parikymmentä on pelattavia. Joka tapauksessa Mission Disk 1 täydentää mainiosti alkuperäistä peliä.

TJ Talasmaa

PC
Levytila: 8 Mt (Comanchen lisäksi)
Muuta: Vaatii alkuperäisen Comanchen

Lisälevy **89**



Kylmää terästä

Navy Seals on vuonna 1962 perustettu Yhdysvaltain armeijan erikoisjoukko-osasto, joka on erikoistunut salaisiin ja arkaluontoisiin sotaoperaatioihin, kuten panttivankien pelastamiseen ja sabootaasiin. Nyt tähän kovaan joukkoon liittyminen on mahdollista jokaiselle amigistille, kiitos FireForcen. Ei tarvitse kuin lisätä nimi palveluslistaan ja niin alkaa 12 tehtävän mittainen palvelus vänrikin natsoilla. Vain "ruoka" ja "majoitus" puuttuvat tästä toimintasimulaatiosta.

Hahmon voi tallentaa levykkeelle ja miksei samalla vaikka useammankin, sillä rosteriin mahtuu kaikkiaan kuusi kommandoa. Päivärutiiniin kuuluu muun muassa panttivankien pelastamista, salamurhia, salaisten asiapaperien varastamista ja SAM-ohjusten tuhoamista. Tehtävistä annetaan lyhyt selonteko, jossa ilmoitetaan tavoitteet ja maastotyyppi. Lisäksi mainitaan hakupaikka, jonne helikopteri saapuu noutamaan sotilasta tietyn ajan kuluttua. Jos paikalla ei olla ajoissa, tulee sodassa kadonneiden listaan uusi merkintä.

Kommando pystyy kantamaan vain rajoitetusti tavaraa, joten aseistus on valittava huolella. Tarjolla on rynnäkkökiväärejä ja muita tuliaseita, kuhunkin käyviä lippaita, kranaatteja, muovirajähteitä, LAW-kevytsinko sekä ensiapupakkaus. Kun kaikki on valmista, helikopteri jättää sotilaan tehtävän aloituspisteeseen.

Ota oppia, Rambo!

Toiminta on kuvattu sivulta tavallisen räiskintäpelin tapaan. Kommando juoksee juohevasti ilotikun opastuksella ja aseet valitaan funktionäppäimistä. Tarkoituksena ei kuitenkaan ole rynniä silmittömästi ja räiskiä mielipuolisesti. Sellaisella pelityylillä ei FireForcessa pitkälle pötkitä, sillä pelissä vaaditaan taktista otetta. Tehtäviä on harjoiteltava, jotta parhaimmat etenemistavat ja toimintastrategiat tulisivat tutuiksi.

FireForcessa on otettu huomioon asioita, jotka monista samantyyppisistä peleistä puuttuvat. Yksi niistä on se, että toiminta ei ole rajoitettu vain näkyvään alueeseen. Kuvaruudun ulkopuolellakin olevia sotilaita voi ampua ja muutenkin pelimaailma toimii poikkeuksellisen todentuntuisesti.

Kommando ei voi ampua juostessaan, vaan pysähtyy ja nostaa aseensa realistisesti olalle. Lisäksi piipun voi suunnata ylös tai alas, jotta lyijy purisi talojen katoillakin lymyileviin sotilaisiin. Myös kranaatin heittosuunnan voi säätää. Vastustajat osaavat kuitenkin samat temput ja ovat muutenkin kohtalaisen älykkäitä. Ainoastaan maassa ryömimistä ja veitsen heiluttelua ne eivät hallitse.

Vihollissotilaat vaativat useampia osumia ennen lyyhistymistä sotatantereelle, jolloin heiltä voi varastaa lippaita ja muuta tavaraa. Vaikka oma energiapylväs näyttää pitkältä, tarvitaan vain muutama hyvin tiensä löytänyt luoti ja kommando on enää tilastomerkintä kaatuneiden listassa.

Lopussa kiitos seisoo

Onnistuneen tehtävän jälkeen pelaajan suoritus arvioidaan sadan pisteen taulukolla ja tuloksen mukaan annetaan kunniamerkki. Joka toisen suoritetun operaation jälkeen seuraa ylennys. Kaikki tiedot tallentuvat roster-levykkeelle, ja jos sattuu niin ikävästi, että hahmo kupsahtaa tai myöhästyy hakupaikalta, tilastomerkintä on kylmästi K.I.A tai M.I.A. Tätä voi paeta vain resetoimalla koneen. Jos sen sijaan tehtävän kuluessa huomaa, että parantamisen varaa on, palauttaa ESC tehtävää edeltäneeseen aikaan. Erittäin käytännöllistä harjoittelun kannalta eikä mitään menetetä.

Vaikka FireForcen grafiikka on kovin karun näköistä, toimii se erinomaisesti. Kommandon animaatio on monipuolista ja aseet todellakin ovat erinäköisiä. Erittäin näyttävää on yötehtävässä pimeyden turvin ryömiä vihollissotilaan jalkojen juureen ja viiltää kurkku auki. Paneutuminen yksityiskohtiin hallitsee koko ulkoasua. Myös ääniefektit ovat realistisia.

FireForce on kaikin puolin onnistunut peli. Se on erittäin pelattava, hyvin tasapainoitettu ja haastava sekä kerrassaan nautittava. On mieltä lämmittävää, että pieni, tuntematon pelifirma yllättää positiivisesti pelillä, jolta ei ennakkoon odottaisi mitään. Toivottavasti ICE julkaisee lisätehtäviä, sillä tusina saattaa loppua kesken juuri kun on päässyt vauhtiin. Sota ei ole leikkiä, mutta tässä muodossa se ei vahingoita ketään, joten FireForcesta on oikeus nauttia täysin rinnoin.

J. & P. Piira

ICE
Amiga 512 kt (ei 1200-yhteensopiva)
Tukee lisälevaria, muistia suositellaan 1 Mt tai enemmän
Testattu: A500

Toteutus
Karu grafiikka palvelee tarkoitustaan erinomaisesti ja peli on täynnä mietittyjä yksityiskohtia.

Kynnys
Kaikki ei käy niin helposti kuin toimintaleffoissa.

Yhteenveto
Ei pidä antaa ruman kannen pelästyttää, sillä sen alla piilee harvinaisen onnistunut peli.

Strateginen toimintapeli

90









FRONTIER PHARMACIST

Aseistettu erämaa-apteekkari

Hän on mies, joka elää yksinäistä elämäänsä uskollisen palvelijansa kanssa... Hän on kaupunkinsa salainen suojelija, joka pukee ylleen naamion ja partioi kaduilla myöhään yöllä... Hän taistelee väsymättä pahuutta vastaan, joka yrittää tunkeutua hänen elämäänsä... Hän on: Freddy Pharkas.

Al Lowe pitää paussia LeisureSuit Larryn pikkutuhmien seikkailujen kanssa ja kokeilee kykyjään puhtaassa huumoriseikkailussa. Freddy Pharkas vääntää roskisti vitsiä Hollywoodin lännenelokuvien pahimmista kliseistä ja kaikesta muuta aiheeseen liittyvästä.

Sankari apteekkarin vaatteissa

Freddy Pharkas oli aikoinaan kulmakuntansa nopein pistolero, kunnes kohtasi eräänä päivänä vielä nopeamman. Freddy selvisi tulitaistelusta korvan menetyksellä, vannoi luopuvansa aseistaan iäksi ja omistautuvansa lääketieteelle. Suoritettuaan tohtorin tutkinnon hän avasi apteekin kauniiseen Coarsegoldin kylään.

Kaikki sujui hyvin aina siihen asti, kun kaupungin roistomainen pankkiiri alkoi kahmia kaupunkia haltuunsa lain pimeälle puolelle lipsahtaneen sheriffin avulla. Kaupunki on vaarassa autioitua, joten Freddyn on pakko kaivaa vanhat kuteensa esille ja pelastaa kaupunki entisten asetaitojensa avulla.

Peli jakautuu neljään osioon. Ensimmäinen on lähinnä totuttelua peliin ja koostuu pääosin erilaisten lääkkeiden valmistamisesta. Lääkkeiden valmistaminen on muuten todella tarkkaa puuhaa jo yksin kieliongelman takia. Hyllyltä kun löytyy ainesosia, joiden nimienkin lausuminen tuottaa ongelmia.

Selvittyään lääkkeiden valmistuksesta on Freddyn pelastettava kaupunki muun muassa myrkyllisiä tussahduksia kaasuttelevilta hevosilta ja villiintyneeltä etanalaumalta. Kolmas osio on pistoleron asun koostamista ja lopulta päästään asiaan eli varsinaiseen lännenseikkailuun, joka kyllä loppuu, ennen kuin ehtii kunnolla alkaakaan.

Rajoitettu pelimaailma

Pharkas seikkailee koko pelin Coarsegoldin kylässä, joka on pelimaailmana todella suppea. Koko pelissä on ruutuja ehkä karvan verran yli 20 kappaletta. Lisäksi suurimpaan osaan pääsee samantien, joten uutta grafiikkaa ei tule kovin usein nähtyä. Tästä on se etu, että pelimaaston oppii tuntemaan nopeasti, mutta haittapuolena samojen maisemien jatkuva ravaaminen.

Jos luulette, että pieneen tilaan on ahdettu hirmuisesti tavaraa, olette ikävä kyllä väärässä. Ainoa paikka, josta löytyy hieman enemmän tekemistä on Freddyn oma apteekki, jossa väsätään lääkkeitä niitä kaipaaville asukkaille ja joka toimii Freddyn "päämajana".

Eihän naamioitu kostaja sentään voi toimia omin nokkinesa. Freddy saa pelin alkuvaiheessa avukseen Shrini Lalkaka Bagdnishin (Indian sidekick), josta myöhemmin tulee hänen uskollinen apulaisensa. Ja pitäähän sankarillamme olla varastossa söpö tyttölapsi, joka heittäytyy hänen vahvoille käsivarsilleen, kun roistot on viimein ajettu pakosalle. Penelopen ja Freddyn välinen ylikainosteleva keskustelu antaa hulpeat naurut 1800-luvun käytöstapoihin tutustuneelle.

Minua huvittaa

Al Lowe pelintekijänä tietää yleensä kutkutusta nauruhermoille, eikä hän petä tälläkään kertaa. Freddy Pharkas on täynnä lännenhuumoria ja vieläpä hauskaa sellaista.

Lowe on kaivanut esiin lähes jokaisen western-kliseen ja piruilee niillä riemastuttavasti. Esimerkiksi yhdessä vaiheessa kaupunkia uhkaa kohtalo joutua villinä remuavan karjalauman jalkoihin. "Karjalauma" vain sattuu koostumaan etanoista ja tavanomaisten 30 minuutin sijasta Freddyllä on aikaa lauman pysäyttämiseen puolitoista viikkoa...

Lammashuumori on luku sinänsä, esimerkiksi kaupungin bordellissakin "työskentelee" söötti tyttölammas. Mainintoja







päkäpäistä kuulee siellä sun täällä ("Trixie oli lammasfarmarin omaisuutta, joka kuoli jokin aika sitten outoon tautiin. Sinuna en koskisi siihen.").

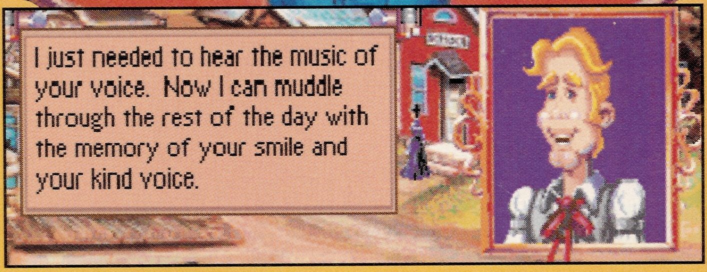
Graafisia heittojakin on muutama, kuten esimerkiksi punkkari parturintuolissa, mutta ei mitään hirmuisen erikoista. Freddyn tarkoituksella ylikorostettu lännentyylinen länkisäärikävely tosin aiheuttaa spontaania hymyilyä.

Teknisesti peli on OK. Pelin grafiikka on normaalia Sierran tasoa, eli kaunista. Animaatiostakaan ei löydy valittamista. Naamat ovat tällä kertaa piirrosmaisia luomuksia.

Äänipuoli on mainio. Larryn ja Freddyn kohdatessa kaiuttimesta kajahtavat LSL:n tunnussävelet ja tulitaisteluissa musiikki lännenelokuvien dramaattiseksi taustamölyksi, hieman Lucasfilmin iMusen tapaan. Samplet (viisi megaa) puolestaan ovat hienosti onnistuneita ja todella hauskoja.

Kokonaisuutena huumori on varsin onnistunutta. Muutaman kerran tuli hekotetua oikein kunnolla ja yleensäkin vitseille vähintään virnisteli. Ainoa suurempi töppi on mukana tuleva manuaali, jossa sairauksilla mässäileminen menee jo mauttomuuden puolelle.





Ikkunat auki

Eco Quest 2:sta johtopäätöksiä vetäen voidaan Sierran uudet pelit nykyään asentaa sekä DOS- että Windows-versioina. Ikkuna-ihmisenä tietysti asensin sen jälkimmäisenä.

Rehellisyyden nimissä on myönnettävä, että vaikka Windows-versio on pelattava, voisi se olla nopeampikin. Lähinnä ongelmia aiheuttivat tausta-animaatiot, kun detaljit väännetään maksimiin. Pari kertaa pelin käynnistys aiheutti noin minuutin levynsahauksen, itse pelissä ei levynsahausta onneksi esiintynyt.

Ikkunana ajamisessa tulee ongelmia paikasta toiseen siirryttäessä. Kun Windows on 800x600-tilassa ja peli 640x480-ikkunana on huoneesta toiseen käveltäessä kohdistettava kursori melkoisen tarkasti, ettei se muutu Windowsin skaalausnuoleksi.

Aikarajaongelmia

Freddy Pharkasin suurimmat mokat ovat ongelmiensuunnittelussa. Sankarimme ei kuole tiuhaan tahtiin typerissä kerrastapoikki-ongelmissa, mutta sitäkin tiuhemmin älyttömissä aikarajoitteisissa probleemissa. Pelin kakkosvaihe on todella ärsyttävä, sillä jos ei toimi täsmälleen oikein, viikatemies korjaa taas satoaan.

Aika on rajoitteena vain pelin kakkososiossa. Muissa ongelmat ovat sitten paljon kinkkisempiä. Esimerkiksi hopeakorvan tekemisestä saa tietoa, kun näyttää intialaisen hopeista mitalia kaupungin vanhalleparralle. Tosi loogista.

Huonot ongelmat ja pieni pelimaasto syövät Pharkakselta pisteitä. Mutta jos näitä pystyy sietämään on erämaafarmaseutin tarina vähintäänkin huvittava pelikokemus.

Ossi Mäntylahti

Sierra
PC (DOS, Windows)
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, PAS(16), MS Sound System, Disney Sound Source, Roland, General MIDI
Ohjaus: H, (N)
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: 486/33 SB 8 Mt /Windows 3.1
Muuta: Windows-versio vaatii 2 Mt, 386SX

Toteutus
Kaunista grafiikkaa ja hulppeita ääniä.

Kynnys
Aikarajaongelmat ja lääketieteelliset termit karsivat pelaajia.

Yhteenveto
Hupaisa lännenseikkailu, joka loppuu liian lyhyeen.

Seikkailupeli



83

Body Blows



Missä kaappi seisoo?





Mätkimispelit eivät olleet kovin suosittuja kotimikrorintamalla, kunnes Street Fighter 2 ja sen synnyttämä buumi saavutti Amigan. Team 17 tarjoaa uuden haasteen Jean-Claude Van Damme ja Steven Seagal -kasvateille. Oitis listojen kärkeen kivunnut Body Blows pyrkii pyyhkimään monitorit katutaistelijoista.

Ensimmäinen osa-alue, jossa peli yrittää selättää SF 2:n, on taistelijoiden määrä. Kaksinpelissä ja neljän tai kahdeksan pelaajan turnauksessa voi ohjata ketä tahansa 10 tappelupukarista. Veljekset Dan ja Nik, musta nyrkkeilijä Junior sekä kultaisen keskitien tallaamiseen kyllästynyt buddhamunkki Lo-Ray edustavat "hyviä". Heistä valitaan samaistumisen kohde yksinpeliin.

Loppuun kuuden joukkoon mahtuvat venäläinen mutantti Kossak, kovanyrkkinen yritysjohtaja Mike, espanjalaistypykkä Maria, ex-vapaapainija Dug, tuulennopea kiinalaisjolppi Yit-U ja viimeisenä, muttei vähäisimpänä katanaa heilutteleva ninja. 11. hahmo, paha poika Max, on yksinpelin viimeinen vastus ja miellyttänee Terminator-faneja.

Kullakin hahmolla on 20 liikettä, joista osa on tavallista väistämistä ja hyppimistä, osa iskuja ja potkuja. Muodin mukaisesti sankarit osaavat kolme erikoisliikettä, Dan ja Nik peräti neljä. Ne vaihtelevat tulipalloista graafisesti näyttävään ninjan näkymättömyyteen (niin oudolta kuin se kuulostaakin).

Kaksinpelissä tappeluajan voi säätää tai kytkeä pois. Pelaajien paremmuudenkin voi mitata joko kerrasta poikki tai paras kolmesta -menetelmällä. Yksinpelissä kyseisiin säätöihin ei voi vaikuttaa. Kaksinpelissä saa käyttää samoja hahmoja, mikä eliminoi "mun hahmo on heikompi" -valitukset. Yksinpelissä on kaksi vaikeusastetta, joissa ei ole muuta eroa kuin että "helpommassa" ei kohdata Maxia.

Tönkkösuolatut tappelijat

Body Blowsin rakenne ei kuulosta yhtään tutulta, eihän? Koska tekijät väittävät, että SF 2 ei ole esikuvana, on kai silkkaa sattumaa, että Body Blowsin energiasysteemi on täysin identtinen. Tyrmätyt taistelijat lentävät kanveesiin kovin tutunlaisesti ja ottelun jälkeen näytetään hävinneen murjottu naama ja voittajan pilkkalauseet. Jopa osa liikkeistä on lainattu katutappelijoilta, muun muassa Juniorin salamaiskusarja on kuin Ed Hondan tuhannen käden läimäys.

Vaikka beat'em-upit ovat perin naiiveja, olivat Street Fighter 2:n hahmot hauskoja ja taisteluliikkeet, vaikkakin yliluonnollisia, hyvin animoituja. Body Blowsin sankarit puolestaan ovat persoonattomia, kömpelösti animoituja puu-ukkoja. Taustagrafiikka on piirretty yhtä tökerösti ja karkeasti kuin spritetkin. Huolimaton ulkoasu on sääli, sillä ohjelmointiteknisesti Body Blows on hyvä. Suuret hahmot liikkuvat nopeasti ja ruudunvieritys on virheetöntä. Taisteluliikkeet aktivoituvat vaivattomasti ja täsmällisesti.

Body Blowsin suurin moka koskee kuitenkin yksinpeliä. Punnukset eivät nimittäin ole tasan pelaajan ja tietokoneen välillä – jälkimmäisen hyväksi. Bittivastustajat pystyvät jatkuvasti kytkemään päärikoisliikkeensä ilman viiveitä, toisin kuin pelaaja, jonka on pidettävä tovi nappia pohjassa. Lisäksi tietokone



Ruumis lyö

Testasin Team 17 beat 'em upin pikaisesti yksinpelinä. Odotukset olivat melkoisen korkealla kiitos brittilehtien.

Kaiken kaikkiaan pelikokemus oli lähinnä huvittava. Itse saa valita pelaajan neljästä rupulista ja vastukset ovat ääripirteitä pikapökkiviä superkykymöykkyjä. Hilpein vastus on ehdottomasti Ninja, joka muistuttaa lähinnä näkymätöntä edestakaisin poukkoilevaa hypercyberleikkuupuimuria.

Pelissä on kaksi vaikeustasoa, jotka ovat yhtä vaikeita. Body Blows on saanut ylitsepursuavat arviot englantilaisissa alan lehdissä, yksi syy lienee pelin englantilainen alkuperä ja toinen knallipäitten S/M-hakuisuus.

Masokistin makupala.

JTurunen

50 masokisteille **95**

PELIT HUIPPU

pystyy käyttämään erikoisliikettänsä lähietäisyydeltäkin, vaikka monoa lentäisi naamaan jatkuvalla syötöllä. Tämän johdosta vastustajat ovat älyttömän vaikeita, kunnes jokaista vastaan keksii oikean strategian. Täytyy tunnustaa, että tietokone Lo-Ray on yhä ylivoimainen vastus. Kyllä munkki on pari kertaa voitettu, mutta emme hikisistä pelitunneista huolimatta ole keksineet mitään vedenpitävää konstia (jos joku keksii, niin voisi muistaa toimitusta kortilla). Tyhmintä touhussa on se, että itse ohjattuna Lo-Ray on yksinpelinelikon surkein hahmo, joka hädin tuskin selviää hintelästä Mariasta.

Brittein saarten pelilehdistö on ylistänyt Body Blowsin taivaaseen mainittuaan ensin etteivät oikeasti Street Fighter 2:sta pitäneetkään (vaikka peli saikin korkeita pisteitä). "Mahtaa SF 2:n ostajaa harmittaa, kun ei malttanut odottaa Body Blowsia", voisi lehtien sanoman kiteyttää. Pikemminkin SF 2:n ostajaa pitäisi naurattaa, kun kaveri odotti Body Blowsia.

J & P. Piira

Team 17
Amiga 500–4000
Vaatii 1 Mt, tukee lisälevaria
Testattu: Amiga 500/1200

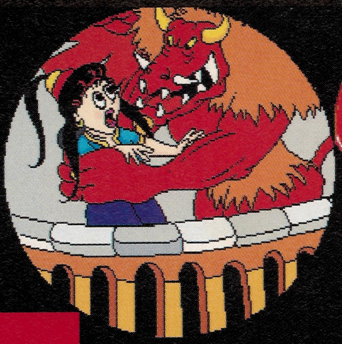
Toteutus
Hyvä ohjelmointi valuu hukkaan surkean grafiikan johdosta. Efektit menettelevät hirveitä huudahduksia lukuunottamatta.

Kynnys
Hahmojen ohjaaminen on helppoa. Yksinpelissä mitataan taipumus väkivaltaiseen käyttäytymiseen.

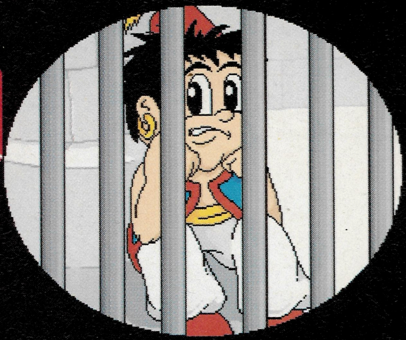
Yhteenveto
Body Blowsissa ei ole paljon vikaa, mutta ne vähäiset viheet ovat sitäkin painavampia. Pelitestaus olisi kummasti auttanut.

Beat'em-up

75



Arabian Nights



Tuhat ja yksi hyppyä

Tasohyppelybuumi senkun jatkuu, nyt on vuorossa Krisalis Arabian Öineen. Kilpailu Amigan tasohyppelyherruudesta on tiukempaa kuin koskaan ennen.

Pelin tekijät ovat pyrkineet tuomaan tasohyppelyyn oman lisänsä mukavilla pikkupuzzleilla sekä vaihtelevilla kentillä. Juoni on tietysti se sama eli prinsessan pelastaminen pahan Visiirin kynsistä. Tällä kertaa pelin sankari on Sinbad Jr., puutarhurin oppipoika. Hän näkee ihailemansa prinsessan kidnappauksen ja ryntää oitis pelastusretkelle.

Kaikki ei kuitenkaan suju aivan odotetusti ja sankariparka joutuu prinsessan katoamisesta epäiltynä vankityrmään. Onneksi onnettomat vanginvartijatunarit ovat jättäneet selliin aarrearkun, josta löytyy, mikäpä muu kuin avain. Tyrmän ovi auki ja seikkailu voi alkaa.

Pelin kaksi ensimmäistä vaihetta ovat melkoisen lupaavia. Tasohyppelyn lomassa ratkaistaan suhteellisen yksinkertaisia puzzleja ja eteneminen on kaiken kaikkiaan sujuvaa ja tyydyttävää. Inventaariovalikkoon sopii parisenkymmentä esinettä, joten monimutkaisempiakin ongelmia on luvassa. Keskustelutyngät muiden hahmojen kanssa tuovat sopivaa syvyyttä.

Sitten kuitenkin tunnelma alkaa rapistua. Seuraava shoot'em -up-vaikutteinen vaihe on teknisesti rupuinen, pelattavuudeltaan tylsä ja vielä kaiken muun lisäksi aivan liian pitkä. Lisäksi vaihe toistuu myöhemmin lähes identtisenä (aaargh!). Lopuista tasohyppelykentistäkin tuo seikkailupelielementti puzzleineen on jonnekin kadonnut, eikä missään vaiheessa peliä inventaariossa ole paria esinettä enempää. Ja kun jatkoyrityksetkin puuttuvat, joutuu alkupään kenttiä hinkkaamaan yhä uudelleen ja uudelleen läpi. Mikään ei ole sen synkeämpää kuin samojen ongelmien ratkaisu aina samalla tavalla kerta toisensa jälkeen.

Pelin tasohyppelyvaiheet ovat onneksi sentään vallan pelattavia ja mukavan monipuolisia. Loppuhirviöt ovat myös hyvin mietittyjä ja niiden taltuttaminen on varsin hauskaa. Toisena välipalana tasohyppelyn lomassa oleva kaivoskärryllä ajelu on myös hupaisa kokemus ja sopii pelin yleisilmeeseen tuhat kertaa paremmin kuin ensimmäinen välipala matolla lentely.

Arabian Nights on shoot'em-up-vaiheita lukuunottamatta ohjelmoitu riittävän hyvin. Taustagrafiikka on kauttaaltaan selkeää ja vaiheesta toiseen vaihtuvaa. Vieritys on sujuvaa ja Sinbad liikkuu mukavan jouhevasti. Viholliset listitään miekkaa heiluttamalla, mikä sekin onnistuu näppärästi. Mitään toteutuksen loistokkuutta peli ei kuitenkaan säteile.

Ei Arabian Nights huono peli ole, se vain antaa vähemmän kuin mitä sen ensimmäiset vaiheet antavat odottaa. Vaihtelua pelissä täytyy olla, mutta shoot'em-upin ymppääminen jok'ikiseen tasohyppelyyn alkaa jo tympiä (vrt. Zool, Super Frog, Lionheart). Tasohyppelyt Amigalla ovat lisäksi tällä hetkellä niin tasokkaita, ettei pelkkä hyvä yritys riitä. Kokonaisuuden täytyy olla yksinkertaisesti paremmin mietitty: peli, joka tuntuu huononevan vaihe vaiheelta ei yksinkertaisesti vakuuta.

JTurunen

Krisalis
Amiga 500
Huomioi lisälevyaseman
Testattu: Amiga 500 ennakkoversio

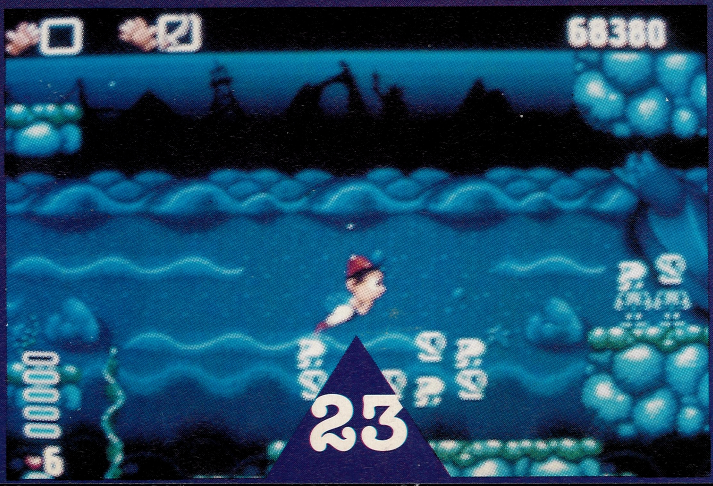
Toteutus
Riittävä, shoot'em-up-vaihe huonoa PD-tasoa.

Kynnys
Jos on kerran pelannut tasohyppelyä, pystyy pelaamaan tätäkin. Ja jos ei ole koskaan pelannut tasohyppelyä, tästä on hyvä aloittaa.

Yhteenveto
Perustasohyppely, josta puuttuu kuitenkin se viimeinen silaus. Suositeltava niille, jotka haluavat pelata jokaisen Amigan tasohyppelyn läpi. Muut selatkoot tarkemmin tämän lehden läpi.

Tasohyppely

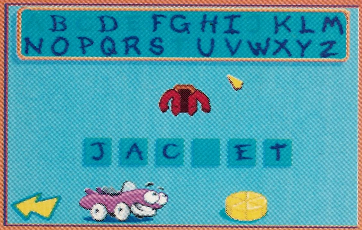
72





It's Back

●● Koko Pelit-lehden suosikkisankari Putt Putt on jälleen täällä – hyvästi yöunet.



Tällä kertaa sympaattinen automme johdattaa meidät yksinkertaisten lastenpelien maailmaan. Tarjolla on ristinollaa, tammea, tavausharjoittelua, palapeliä, muistipeliä ja Putt Putt Joins the Paradesta tuttua kuulapeliä. Kun leikki kerran on lasten työtä ovat Humongous Entertainmentin ovelukset päättäneet samalla opettaa pelaajaa.

Pelejä joka makuun

Ensimmäisenä oleva ristinolla, jota myös jätkänshakiksi kutsutaan, soveltuu vain todella nuorille pelaajille. Kamppailua käydään kaikilla vaikeustasoilla normaalilla kolme kertaa kolme -ruudukolla. Olisi ollut huomattavasti hauskempaa, jos vaikeimmalla tasolla olisi vastassa ollut koko ruudun peittävä ruudukko ja tarkoitus saada viisi merkkiä pysty-, vaaka- tai vinosuuntaan.

Tammi on paketin yllätys. En tiennyt, että jenkkilapset pelaavat sitä jo 5–8-vuotiaina, mutta ilmeisesti näin sitten on. Helpoimmalla vaikeustasolla Putt Putt tekee typeriä virheitä ja siirelee nappuloitaan huolimattomasti. Vaikeimmalla se taasen oli meikäläiselle kova pala (ei ole tullut tammea pelattua vähään aikaan). Peli eteni tilanteeseen, jossa Putt Putilla oli viisi tammea ja minulla kaksi. Sitten seurasi vuoden yllätys: automme ANTOI MINUN VOITTAA tekemällä "vahingossa" virheitä. Tämä on kuulkaa tärkeä juttu!

Palapeli on paketin turhin osa. Kahdeksan sirkuskuvaa ei jaksa kauaa kiinnostaa, varsinkin kun seuraavaan kuvaan pääsee yksinkertaisesti kokoamalla yhden valmiiksi ja sitten kääntämällä kutakin ruutua kertaalleen. Kuvien kokoaminen on sitä paitsi todella sekavaa puuhaa.

Muistipelissä näytöllä on palikoita, joiden alla piileksii aina kaksi samaa kuvaa. Vuorollaan saa kurkata kahden palikan alle ja mikäli kuviot täsmäävät, jäävät ne näkyviin kuvapuoli ylöspäin. Eri vaikeustasot vaikuttavat palikoiden määrään ja tosikovasta tasosta oli vastusta jo minullekin. Muistipeli on erinomainen nuoremmille lapsille: se kehittää hahmontunnistusta ja kuvamuistia. Vanhemmillekin se on mukavaa ajanvietettä.

Tavausharjoittelu on paketin paras anti suomalaisille. Ruudulle laitetaan kuva jostain tavallisesta esineestä (jäätelötötterö, aita, kissa, koira tms.) ja alas ruudut, joihin sana tulisi kirjoittaa. Kirjaimet valitaan aakkosista ja kun pelaaja klikkaa sanaan kuuluvaa kirjainta se menee automaattisesti oikealle paikalleen. Mikäli seitsemän yrityksen jälkeen ei sanaa ole keksinyt, Putt Putt tavaa sen avuliaasti.

Tavausharjoittelusta oli uskomattomasti hyötyä omalle 9-vuotiaalle pikkusiskolleni, joka ei malttaisi istua lukemassa englantia. Mutta kun hänet laittoi koneen ääreen istumaan ja pelaamaan, karttui kielitaito kummasti ja opiskelu tuntui miellyttävältä. Vaikka vastaan tuli sanoja, joita ensimmäistä vuotta englantia opiskeleva ei tunne, ne oppii siinä sivussa (aita, röntgensäde tms.). Tavausharjoittelu on jo yksistään hyvä syy hankkia Putt Putt's Fun Pack: äidit huomio!

Kuulapeli puolestaan jaksaa kiehtoa noin viisi minuuttia ja senkin ajan vain mielenkiintoisten ääniefektiensä ansiosta. Koska pelissä ei ole minkäänlaista tavoitetta, ei sitä jaksa pelata muutamaa kertaa enempää.

Tekninen toteutus

Putt Putt's Fun Pack pitää sisällään viisi onnistunutta ja kaksi vähemmän onnistunutta peliä. Kaikkien graafinen toteutus on ihan kohtalaista ja ääniefektit sointuvat mukaan mainiosti. Henkilökohtaisesti jäin kaipaamaan enemmän ensimmäisestä Putt Puttista tuttuja pikkuanimaatioita.

Ikävä kyllä Putt-pahus ei suostu starttaamaan Windowsin alta, jos taustalla joku muu sovellus varaa SoundBlasterin. Eikä konfigurointiohjelmakaan suostu käynnistymään, mikäli se huomaa Windowsin hallitsevan sitä.

Mutta kaiken kaikkiaan Humongous Enertainmentin on jälleen tehnyt hyvää työtä lapsille. Jos trendi jatkuu samanlaisen laadun myötä, voivat maailman pelikonsolit olla pahassa vaarassa, kun lapset sosialisoivat isän työ-PC:n Putt Puttin pelaamiseen, Marion ja Sonicin kerätessä pölyä kammarin nurkassa... (utopiaa, mutta silti niin kaunista.)

Ossi Mäntylahti

Humongous Entertainment
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Disney Sound Source, Covox
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 2,2 Mt

Putt Putt Fun Pack

Toteutus
Grafiikka on näyttävää ja animaatio on hauskan näköistä. Puhe tulee sopivan hitaalla tempolla, jotta suomalaislapsetkin saavat siitä selvän.

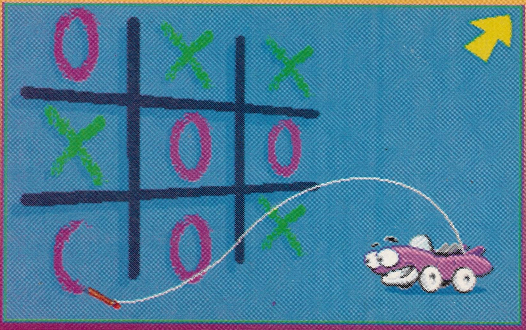
Kynnys
Hiirenkäyttötaito.

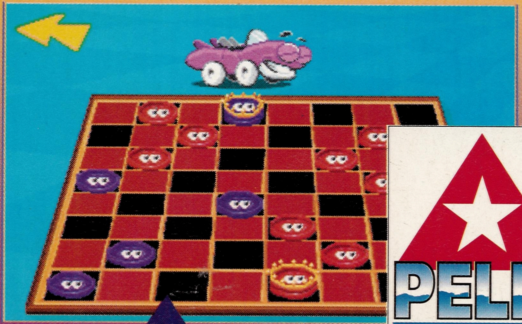
Yhteenveto
Mukava pelikokoelma lapsille.

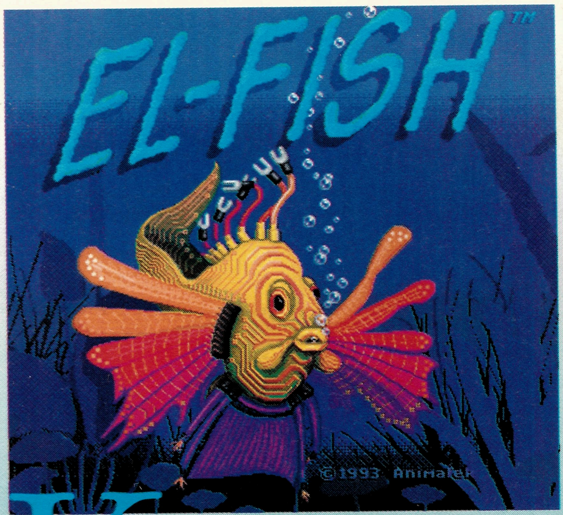
Lapsille

90

PELIT HUIPPU







Virtuaalifisusia



Kun tietokonepelien hirvittävä vauhti ja meno alkaa huimata, on syytä pistää koneeseen jotain rauhoittavan rentouttavaa. Vaikka kaloja.

El Fish, jonka takaa löytyy Tetriksen tekijätiimi, on elektroninen akvaario tietokoneelle. Huimaa jännitystä evien ja levien maailmasta: tietokoneen ruudulle luodaan sähköinen akvaario ja sinne laitetaan uimaan matemaattisia kaloja. Kuulostaako jännältä? Ei minusta vaan.

Ilmainen akvaario

Akvaarion luominen aloitetaan pohjan ja taustan valinnasta, joita kumpiakin on tarjolla toistakymmentä eri vaihtoehtoa. Sitten akvaarion pohjaa koristellaan sellaisilla kiinteillä objekteilla kuten muoviruohot, kivet ja muut tämmöiset. Jos haluaa, voi tavaroiden joukkoon lisätä vielä kaikenlaisia leluja tyyliin aarrearkut, meduusat ja pääkallot.

Kun maasto on luotu voi akvaarioon lisätä häiriötekijöitä. Esimerkiksi perheen kissan voi asettaa kouraisemaan kalaparkojen valtakuntaa (The Claw! The Claw!), minisukeltajia voi laittaa uiskentelemaan kalojen sekaan ja pohjamutiin voi pistää rapuja möyrimään.

Viimeisenä ovat vuorossa ne tärkeimmät: kalat, joita voi valita akvaarion asukkaiksi jos jonkinlaisia, yhteensä noin tusinan verran ja sen minkä kone kestää. Isot kalat vievät enemmän koneresursseja kuin pienet.

Pettymyksiä

Akvaariot ovat kuitenkin hyvin rajoittuneita. Esimerkiksi taustan objektit eivät tunnu vaikuttavan kalojen käyttäytymiseen millään tavalla. Olisikin ollut varsin huvittavaa katsella kalojensa joutuvan altaaseen kurkottavan kissankäpälän tai ongenkoukun saaliiksi tai jotain muuta vastaavaa.

Lisäksi kalojen evuluutiota olisi ollut huomattavasti kivempi katsella omassa akvaariossaan (realismi – who cares?). Myöskin uusien kalojen syntymisen seuraaminen olisi ollut mielenkiintoista. Nyt kaikki kalat ovat vailla sukupuoliviettiä, ja risteytyksestä joutuu huolehtimaan tohtori Ossenstein tietokoneellisesti. Akvaariorakkautta jää todellakin kaipaamaan.

Kalat uivat ympäri monitoria ja käyttäytyvät muutenkin kuin lihalliset vastineensa, mutta tietokoneella toteutettu akvaario-ohjelma on silti omituinen idea, jota voi verrata lähinnä takkatulivideoon. Aidon näköinen ja kuuluinen, mutta mutta...

Suurin pettymys on kuitenkin se, että ohjelma vaatii koneelta todella paljon tehoa. Kalojen uiskentelu on saatu näyttämään täysin aidolta, mutta tämä vaatii roimasti laskentatehoa. Matematiikkaprosessori on käytännön välttämättömyys, mikäli ei halua odotella joidenkin toimintojen valmistumista tunteja (386SX) minuuttien sijasta (486DX).

Suuren prosessoritehon lisäksi akvaario vaatii käynnistystiedostojen rukkausta eikä suostu toimimaan minkäänlaisen softapohjaisen levycachen kanssa. Muistiakin tulisi olla vähintään neljä megaa.

No, onko siitä mihinkään?

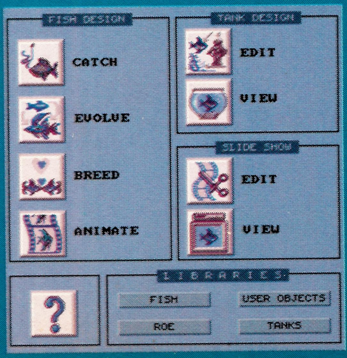
Pelinä El Fish on täysi nolla, mutta rentoutusohjelmana siitä sentään on johonkin. Kokeilin huvikseni valvoa yhden yön ja ihailla akvaariota aamulla ennen kuin olen saanut kahvia. Tulos oli yllättävän positiivinen: nukahdin. Muutenkin oman vesitankkinsa katseleminen on jossain suhteissa omiaan poistamaan stressiä.

Jos El Fishiä katsoo raakana tietokoneohjelmana, ei sille löydä mitään järkevää käyttöä. Rentoutuuhan sitä katsellessaan, mutta saman saa aikaan monilla muillakin keinoilla paljon helpommin (Lemmings 2). Jos tekijät olisivat vaivautuneet kääntämään tuotteensa Windowsille, sitä olisi ollut kiva käyttää ruudunsäästäjänä kaloja katsellen kun modeemi tekee töitä.

Se etu El Fishistä kuitenkin on, että jos kone jää päälle ja itse matkustaa ulkomaille, ei takaisinpalatessa kämppä haise kuolleilta kaloilta. Toisaalta, jos ruokarahat loppuvat, ei saa kiehautettua makoisaa kalakeittoakaan.

Ei tälle voi mitään arvosanaa antaa.

Ossi Mäntylahti



Mindscape/Animatek
PC
Näyttö: VGA, VESA-SVGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: (N), H
Kiintolevy: 8,3 Mt
Testattu: 486DX 33 MHz, SVGA, SB, 8 Mt
Muuta: Muistia vähintään 4 megaa.

Toteutus

Grafiikka ja äänet ovat ensiluokkaisia. Musiikit tosin saisivat olla vaihtelevampia ja niitä saisi olla mukana reilusti enemmän.

Kynnys

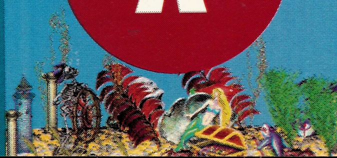
Ainoat suuremmat ongelmat tulevat vastaan käynnistystiedostoja muuteltaessa.

Yhtenveto

Ihan kiva... mutta mitä sillä tekee?

Ohjelmalelu

X



Advanced Dungeons & Dragons:





Kotitekoisia kultalaatikoita

SSI:n kultalaatikkosarja on seilannut maailman pelimeriä jo kymmenen osan ajan ja saanut osakseen kritiikkiä muun muassa siitä, että eri osat näyttävät toisiltaan. Nyt julkaistun Unlimited Adventures -paketin avulla kuka tahansa voi tehdä oman kultalaatikkoseikkailunsa (jotka kaikki näyttävät toisiltaan, tietysti).

Vaikka kultalaatikkoihin kohdistunut kritiikki on ollut osaksi aivan aiheellista ei parane kiistää suunnittelijoiden taitavuutta pelien teossa. Juonikuviot ja tapahtumat olivat parhaassa tapauksessa todella mukaansatempaavia. Kuka esimerkiksi voisi unohtaa Treasures of Savage Frontierin kauniin Sulajian, joka rakastui pelaajaporukan johtavaan mieshahmoon, tai kukapa ei olisi kironnut droweja seitsemänteen helvettiin kamppaillessaan Banea vastaan Kalistesin kotiulottuvuudessa.

Pelinteko-ohjelman mukana tulee valmis pikkuseikkailu, The Heirs to Skull Crag, jota voi pelata vanhojen seikkailujen lailla tai muokata itse. (Ha haa, nytpä pääsen sen viimein läpi!) Moduulin muokkaaminen on hyvää harjoitusta omien seikkailujen suunnitteluun.

Loppuunhiottu toteutus

Unlimited Adventures näyttää ulkoisesti hyvin paljon Dark Queen of Krynniltä. Pikavalintanäppäimet ovat samoja ja muutkin viimeisten kultalaatikoiden parannukset ovat mukana. Hiiri tosin aina välillä kulkee omia polkujaan.

Vieläpä Se Vihoviimeinen Parannus pelisysteemiin on mahtunut mukaan: ovet näkyvät loputkin karttamoodissa hieman ohuempina paikkoina. Hyödyllinen ominaisuus, mutta kyllä sen saaminen kestikin.

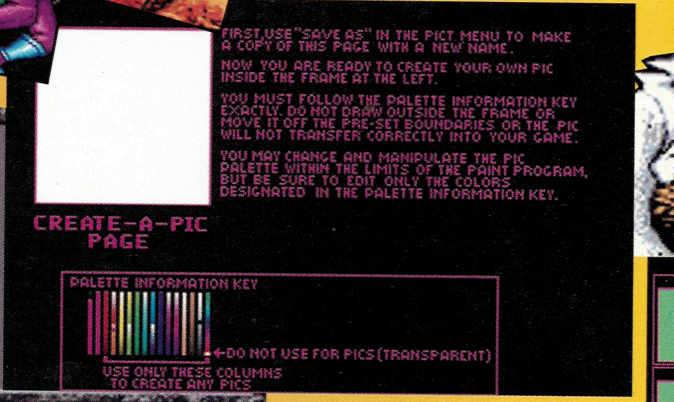
Designed by minä itte

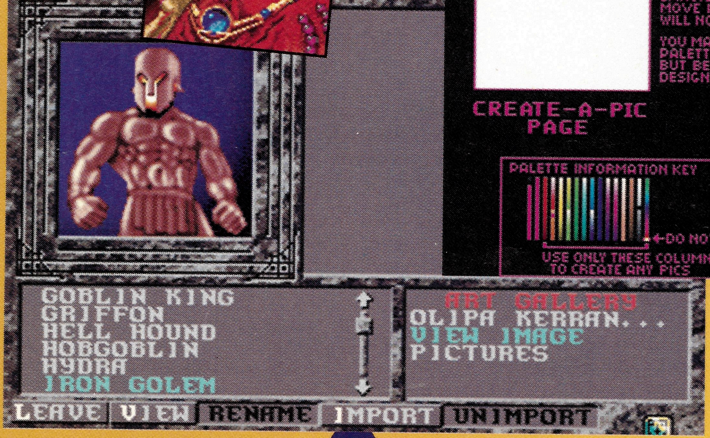
Oman seikkailun tekoon on tarjolla tavaraa melkoisesti. Seikkailun suunnittelu alkaa ensimmäisen luolaston tai kaupungin kartan piirtämisestä, jonne asetellaan erilaisia tapahtumia, kuten hirviöiden kohtaamista, aarteiden löytämistä, baareja, majapaikkoja ja muita tämmöisiä. Jos suunnittelee suurempaa kampanjaa, voi omat luolastonsa liittää suureen maastokarttaan, joita on kymmenkunta.

Hirviöitä mahtuu pakettiin valmiina kuutisenkymmentä kappaletta. Vaikka hirviögalleria onkin melkoinen, ei se silti voi millään sisältää kaikkia AD&D:n tai edes Forgotten Realmsin olentoja. Mutta omia hirviöitä voi tehdä vapaasti aina grafiikkaa myöten. Hirviöiden lisäksi mukana on parikymmentä NPC:tä, joista osa on tuttuja edellisistä seikkailuista (esmes Vala, Daenor, Nacacia, Priam ja Shal), ja lisää voi luoda niin paljon kuin haluaa. Ikävä kyllä sen enempää omia esineitä kuin taikojakaan ei voi luoda. Se Stormbringeristä tai Mjollniristä.

Omien hirviöiden tekeminen on hulvattoman hauskaa, jos kehtaa poiketa roolipelien fantasiaolennoista. Hirviöille voi määritellä lähes kaikenlaisia ominaisuuksia ja kestävyyksiä, ja esimerkiksi Mustaa Nikoa luotaessa oli attribuuttien kehittely melkoista huvia. (Toimitus poistanut tekstistä osan. Samoin kuin Ossista.)









Ohjelman mukana tulevat.LBM ja .PCX-formaatissa olevat templaatit kaikille kultalaatikon kuville, kuten taisteluspriteille, lähikuville ja isoille välikuville.

Luomisen tuska

Kaikkia tulevia luolamestareita on heti kättelyssä varoitettava siitä, että oman seikkailun tekemisen ehdottomasti vaikein, vaativin mutta tärkein vaihe suunnittelu. Vasta ja vain vasta kun seikkailu on suunniteltu, voi sen toteuttamisen tietokoneelle aloittaa (harjoitusmielessä voi tietysti käyttää jotain valmista seikkailumoduulia).

Ilman manuaalin omaksumista ei tule lasta, ei p*skaa. 100-sivuinen A5-manuaali on luettava läpi ja sitä on vaikea käyttää hakuteoksena, mikä ei ole kovin mukava juttu, kun pitäisi löytää apua jonkun tietyn yksityiskohdan tekemiseen. Muutoin manuaali on kyllä ihan kohtalainen ja lähes kaikista toiminnoista on kuvaukset muun muassa esimerkkien avulla.

Luomisen tuskaa helpottaakseen SSI:n suunnittelijat ovat lisänneet mahdollisuuden voittaa kaikki taistelut testitilassa. Varsin kätevää testatessa sokkelon toimivuutta.

Huomionarvoista oman seikkailun tekemisessä on se, että Unlimited Adventuresissa ei ole minkäänlaista ohjelmointikieltä a la Bard's Tale Construction Set. Kaikki tapahtumat hoidetaan erityisten "eventien" eli tapahtumien avulla. Esimerkkieventti voisi olla vaikka Elminsterin ilmestyminen pelaajaporukalle kertaalleen tai suuren oven avautuminen, mikäli hallussa on tietty avain. Monimutkaisemmat eventit luodaan erityisten "quest"-eventtien avulla.





Hirviöeditorissa edesmenneen avustajamme Ossin näkemys Nirvistä.





Ei-niin-näppärä karttaeditori.

Ikioma seikkailu

Innostuin tietysti hirmuisesti Unlimited Adventuresista ja aloin väsätä omaa seikkailuani. Ensimmäisenä vastaan tulivat tekniset ongelmat, mutta manuaalista löytyi apu tähän (RTFM).

Toinen ongelma tuli vastaan noin puolen tunnin jälkeen. Mitäs sitten, kun ensimmäinen luolasokkelo on jotenkin saatu valmiiksi ja sinne asetettu muutamia aarteita ja hirviöitä? Ei auttanut kuin palata kynän ja paperin pariin. Sitten loppui inspiraatio ja onnistuin tuhoamaan koko sokkelon. Se suunnittelu, se suunnittelu....

Onneksi pelastus löytyi vanhasta DD-seikkailumoduulivihkosesta nimeltä Caldwellin linnoitus. Siinä oli mukavan kompakti pikkuseikkailu Elvyn Tulisen luostari, josta hieman muokkaamalla sain suunniteltua 5–6-tasoiselle seikkailijaporukalle sopivan pikkuseikkailun, jonka tarkoituksena on nitistää paha maagi, Musta Niko.

Suurin ongelma luostariseikkailun suunnittelussa oli yllättävää kyllä kartan piirtäminen. Rakennus kun sattuu olemaan muodoltaan spiraali, jonka sisällä kulkee salakäytävä. Salakäytävään tuntui koko ajan pääsevän jostain kohdasta, mistä ei ollut tarkoitus. Loppujen lopuksi ei Mustan Nikon luostarin tapahtumien suunnittelu kuitenkaan ollut niin vaikeaa kuin olin odottanut.

Minustako uusi SSI?

Ikävä kyllä omaa seikkailua ei voi peluuttaa kavereilla, mikäli heillä ei ole omaa Unlimited Adventuresia. Sinänsä harmi, sillä kiusaus antaa koko paketti ystävälle on luvattoman suuri.

Ensivaikutelmaltaan Unlimited Adventures ei välttämättä vakuuta, mutta kun ohjelmaan tutustuu syvemmin, huomaa sen olevan erittäin mainio työkalu omien seikkailujen suunnitteluun. Samalla saa edes pienen vihjeen siitä, kuinka paljon työtä pelisuunnittelijatkin joutuvat tekemään pelinsä eteen.

Ossi Mäntylahti

SSI
PC (Mac tulossa)
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N,H
Kiintolevy: 5,8 Mt
Testattu: 486, VGA, SB

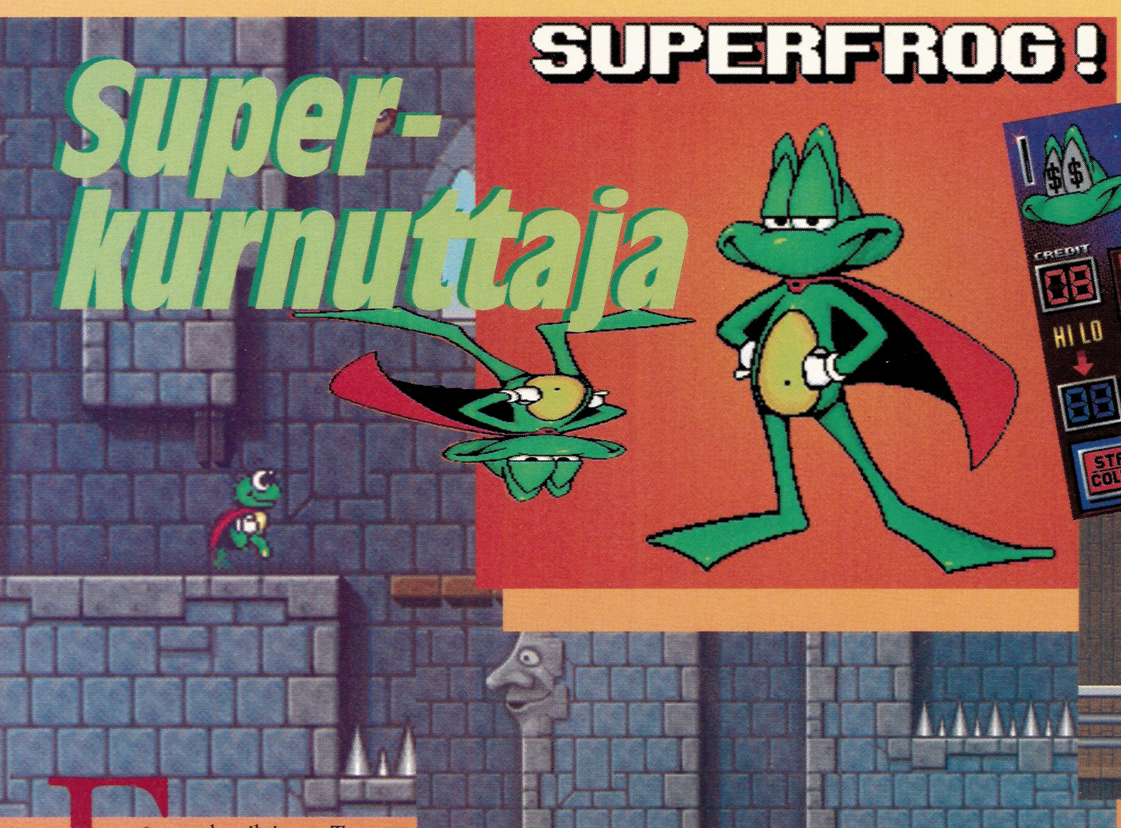
Toteutus
Vanha kunnon kultalaatikkosysteemi, vähän kankeat toiminnot.

Kynnys
Suunnittelijan manuaali on luettava, mikäli haluaa kehitellä laajempia seikkailuja.

Yhteenveto
Mainio työkalu omien seikkailujen suunnitteluun.

Pelinteko-ohjelma

87



Super-kurnuttaja





Englantilainen Team 17 on käynyt läpi kohta kaikki toimintapelien lajityypit. Tällä kertaa käsittelyn kohteeksi on joutunut tasohyppely ja sankariksi valittu sammakko. Siili, muurahaisninja, robottikuha, kojootti ja putkimies (mikä eläin se on?) ovat saaneet uuden haastajan.

Kerrankin pelin tarina on edes jollakin tavalla järkevä. Sammakkohan on tietysti taiottu prinssi joka lähtee – yllätys yllätys – kaapatun prinsessan perään. Hörppy Lucozade(TM)-pullosta antaa sen verran taikavoimia, että tasohyppely alkaa sujua.

Amiga on Tadicilla ja kumppaneilla aina ollut hallussa; niinpä peli on alusta loppuun teknisesti sujuva, nopea ja rikkeetön. Käsikirjan mukaan kaikki on jälleen kerran rutistettu Amigasta irti. Tällä kertaa tämä ei tarkoita (onneksi) viisinkertaisia parallaksiefektejä tai kolmen kuvaruudun korkuisia loppuhirviöitä – itse asiassa loppuhirviöt loistavat poissaolollaan! – vaan yksinkertaisesti hallittua kokonaisuutta, jossa palaset loksahtavat pienintä yksityiskohtaa myöten upeasti kohdalleen.



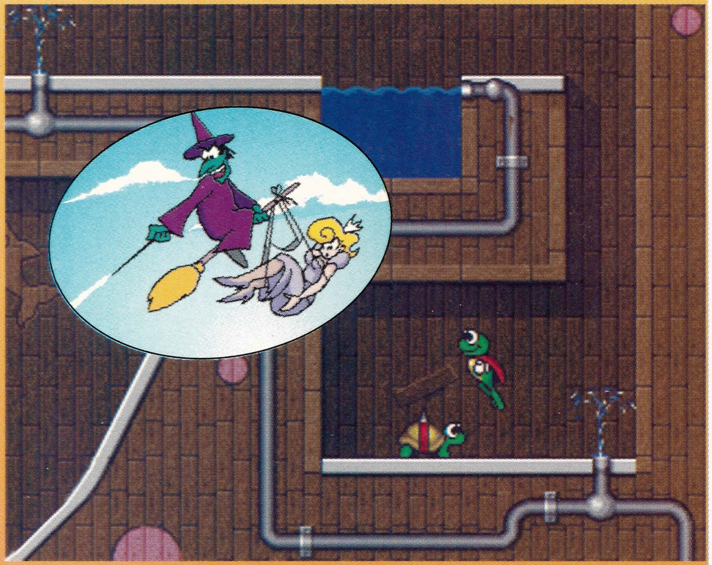
Useista Team 17 -peleistä on tähän asti noussut päällimmäiseksi tekninen osaaminen pelattavuuden kustannuksella. Supersammakko tekee poikkeuksen. Ohjattavuus on erittäin sujuvaa ja sammakko tottelee ilotikun liikkeitä herkästi ja kuuliaisesti. Ensimmäiset kentät houkuttelevat peliin mukaan, eikä vaikeustaso missään vaiheessa nouse liian jyrkästi. Sammakko liikkuu sopivan nopeasti, hitaampihoksottiminen voi lisäksi valita helpomman ja jonkin verran hitaamman pelivaihtoehdon (easy).

Itse peli on tietysti velkaa söpöpelien klassikoille: välillä kiidetään hyvinkin soniczoolmaisesti, välillä pompitaan vihollisten päällä Super Marion malliin. Silti kokonaisuutena pelissä on oma persoonallinen tunnelmansa, johon oman osansa antaa Supersammakon huoliteltu ja viimeistelty ulkoasu. Parhaimmillaan hahmo on Eric Schwarzin alkuanimaatiossa ja pelilaatikon kannessa, sekoitus karismaa ja (parodista) huumoria. Itse peliin olisi kaivannut ehkä lisää animaatioruutuja, paikalleen seisoskelemaan jätettynä sammakko olisi voinut vaikka ruveta kurnuttamaan ja pomppimaan malttamattomana paikallaan.

Pelin ensimmäinen maailma on lähinnä sisäänajo, vasta kummitusmaassa päästään tositoimiin. Kentät sinällään ovat hyvin suunniteltuja, mutta käsittämättömän lukuisat salaiset käytävät ja huoneet suorastaan imaisevat pelaajan mukaansa. Voisi jopa sanoa, että pelaaja muokkaa pelaamaansa kenttää koko ajan yhä monimutkaisemmksi ja yhä ihmeellisemmäksi risteytyvien käytävien sokkeloksi. Yksinkertainenkin kenttä voi yhtäkkiä olla useiden erilaisten reittien sekamelska. Jostain kumman syystä tämä tuo runsaasti tyydytystä.

Kentän läpipääsemiseksi täytyy löytää tietty määrä kolikkoja, joita on riittävästi itse pääväylän varrella. Salaisista huoneista löytyy lisää erilaisia namuja, hedelmiä ja myös kolikoita äärimmäisen runsaudensarvellisen megalomaanisen runsaskätisesti. (Enkä liioittele pätkääkään!) Lisäkykyinä ovat tarjolla muun muassa siivet ja näkymättömyys. Viime mainittu toteutuu sananmukaisesti, vain silmät jäävät näkyviin.

Jo pelattuja kenttiä ei välttämättä tarvitse jurnuttaa läpi yhä uudestaan, kiitos salasanojen. Niitä ei kuitenkaan saada automaattisesti pelatun vaiheen jälkeen vaan bonushedelmäpelistä päävoittona. Hedelmäpeliä taas pelataan bonuskolikoilla, joita



saa käyttöönsä sitä enemmän mitä tehokkaammin kyseisen kentän on kolunnut läpi. Ja mitä enemmän kolikoita sitä todennäköisempi on päävoitto. Nerokasta. Niinpä puolihuolimattomasti läpiryömityn kentän jälkeen saaduilla parilla kolikolla tuskin salasanaa saa.

Vaikka pelistä puuttuvatkin Chris Sorrelin tyyliset (Robocod) yllätykset a la lentävät ammeet saadaan vaihtelua sentään "maailmankaikkeuden upeimmasta" söpöshoot'em upista Project F. Jäämaailman liukastelut tuovat myös sopivasti harmaita hiuksia.

Superfrog on ilman muuta kevään paras ja hilpein pelaamani söpötasohyppely vaikka mukaan laskettaisiin Amigan lisäksi kaikki muutkin pelikoneet. Pelin lievä yllätyksettömyyskään ei liiemmin haittaa, koska kokonaisuutena peli on juuri tästä johtuen tiivis ja eheä. Eipä olisi uskonut, että Team 17 erilaisten väkivaltaräiskintäspektaakkelien jälkeen pystyy luomaan erinomaisen söpöhahmon ja vielä hyvän pelin kaupanpäälle.

JTurunen

Team 17
Kaikki Amigat
Vaatii lisämuistin
Huomioi lisälevyaseman
Testattu A500



Toteutus

Koko kuvaruudun sujuva vieritys, pelin teemaan sopivat kuvat ja äänet. Kahdella levyasemalla pelattuna peli hyytyi toisinaan hedelmäpelivaiheeseen. Levyasema poiskytkettynä ei ongelmia.

Kynnys

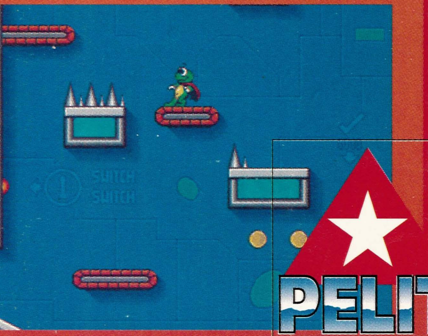
Vaikeustaso hyvin hiottu, easy-moodi ja sammakoitten lukumäärä valittavissa (3, 5 tai 7). Kertaheitolla tappavat piikit aluksi turhauttavat, mutta kohta nekin ovat oleellinen, luonnollinen osa. Ei loppuhirviöitä.

Yhteenveto

Hiottu, hyvä, sujuva tasohyppely. Kentät melko samanlaisia, mikä toisaalta tekee pelistä eheän kokonaisuuden.

Söpötasohyppely

90





Laivojen sota, OSA IV

Ja taas käy haikara SSI:n Suomessakin suositun laivastopelin kotona. Superships ja America in the Atlantic saavat potran siskon, joka kantaa nimeä Scenario Builder.

Levyllä tulee itse asiassa kolme ohjelmaa. Great Naval Battles v1.2 on pääohjelman uusin versio ja korjaa liudan bugeja sekä parantaa tekoälyä sieltä sun täältä.

Skenaarioeditorilla voi muuttaa valmiita skenaarioita tai rakentaa ihka uusia. Aika itsestäänselvää, oikeastaan. Kaikki laivat sekä emo-ohjelmasta että datalevyistä ovat käytettävissä. Vaivattoman hiirivetoisesti laivat asetetaan kartalle ja määrätään niille sekä nopeus että suunta. Sitten räplätään ympäristö-olosuhteita. Onko meri tyyni vai pauhaako myrsky? Onko varhainen aamu vai ehtiikö saattue livahtaa auringonlaskun turvin pois? Peittääkö paksu sumu laivat näkyvistä? Halutessaan voi vielä esikäsitellä laivoja vahingoittamalla niitä etukäteen. Miten käy, jos lähes rikkiammuttu Tirpitz törmää muutamaan brittihävittäjään ontuessaan kohti kotisatamaa? Skenaariot saa suojattua salasanalla, jotteivat huijaukseen taipuvaiset yksilöt pääse niitä enää räpläämään.

Kolmantena eikä suinkaan vähäisimpänä moduulina on Scenario Player, joilla omia (sekä valmiita) skenaarioita voi pyörittää.

Erikoisen huomioarvoiseksi sekä mielenkiintoiseksi tämän tekee mukaan ängetty Captain's Game, joka tuo Great Navaliin roolipelin makua.

Pelaaja aloittaa hävittäjän kapteenina, ja kokemuksen kasvaessa saa komentoonsa parempia laivoja. Tietokone generoi tehtävät itse. Captain's Game on erinomaisen tuskaton reitti tämän varsin erinomaisen laivastostrategiapelin omaksumiseen.

Kaikenkaikkiaan Scenario Editor venyy sarjaan "tarpeelliset lisälevykkeet".

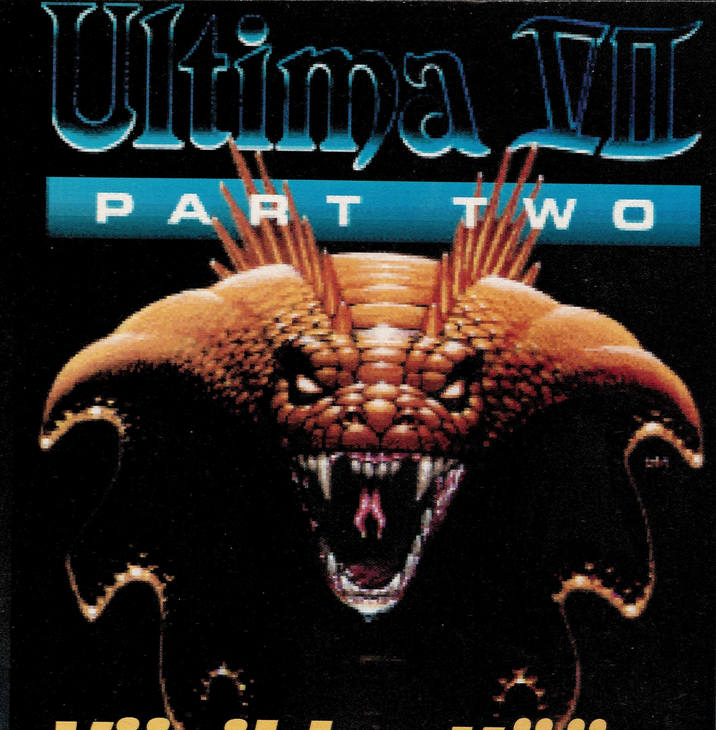
NNirvi

Scenario Builder vaatii alkuperäisen Great Naval Battlesin eikä toimi yksinään.

SSI/U.S. Gold
PC
Kiintolevy: GNB + alle 1 Mt lisätilaa
Testattu: 486, VGA, SB
Datalevyke



90



Viisikko Käärmesaarella

SERPENT ISLE

Serpent Isle on kauan kaivattu ja odotettu jatko-osa Ultima VII:n ykkösosaan, the Black Gateen. Vuosi sitten ilmestynyt ykkösosa jakoi pelikansaa kahtia: toiset vihasivat ja inhosivat, toiset pelasivat silmät punaisina yökaudet. Itse kuuluin jälkimmäiseen puoliskoon, niinpä Serpent Isle onkin omalla listallani yksi vuoden merkkitapauksista.

Tapahtui viime jaksossa...

Serpent Islen tarina jatkuu siitä mihin Black Gate jäi. Eli sen jälkeen kun Guardianin apuri Batlin pääsi livistämään, löytyi Batlinilta jälkeenjääneiden papereiden joukosta mielenkiintoinen taikakäärö. Se sisälsi Guardianin varasuunnitelman: Batlinin tulee paeta Serpent Islelle, jossa Britannian tuhoava suunnitelma toteutetaan. Kun Lord British pääsee selville mihin Batlin on haihtunut, on Avatarin aika astua kehiin.

Welcome to the Serpent Isle!

Jatko-osan tapahtumapaikka Serpent Isle on siirtolaisyhdyskunta, joka sijaitsee Britanniasta käsin saavutettavassa rinnakkaismaailmassa. Serpent Islen kaupungit on perustanut joukko Britannian entisiä asukkaita, jotka saivat tarpeekseen Lord Britishin kahdeksaan hyveeseen perustuvasta filosofiasta.

Serpent Isle on ollut aikaisemminkin asuttu, joskin arvoitukselliset Käärmeenpalvojat ovat häipyneet taivaan tuuliin jättäen jälkeensä mystisiä käärmeriimuja ja raunioita. Tuore ongelma Käärmesaaren idyllissä on Batlin, jonka jalanjälkiä pelissä seurataan. Pian paljastuu, että Batlin keräilee alkuperäisten käärmesaarelaisten jäljiltä jääneitä pyhäinjäännöksiä ja muita pahaenteisen omituisia tavaroita. Eikä siinä kaikki, Batlinin saapumisen aikoihin alkoivat taikamyrskyt, jotka teleporttaavat tavaroita ja ihmisiä ympäriinsä...

Ei mitään uutta auringon alla

Serpent Islen juoni seuraa vanhaa tuttua kaavaa ja pelaaminen on kuin suklaan syömistä – mitään uusia makuelämyksiä ei ole odotettavissa, mutta peli maistuu silti makealta. Serpent Isle perustuu paljon sanalliseen antiin, ja vaatiikin siksi maksiminautinnon saavuttamiseen hyvää englanninkielen taitoa – sekä kärsivällisyyttä henkilöiden jutustelujen lukemisessa.

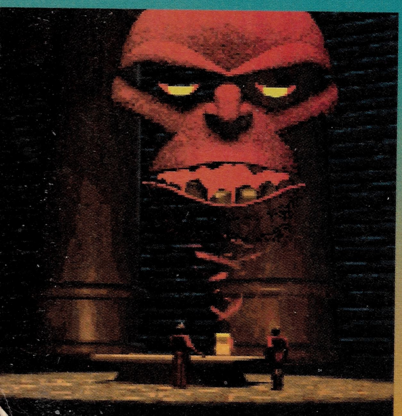
Serpent Isle on parhaimmillaan roolipelinä ja uskottavana pelimaailmana. Yksityiskohtainen realismi pakottaa tiettyyn määrätietoisuuteen, kaikkia paikkoja ei kerrassaan ole mahdollista tutkia, joten pääjuonen kannalta olennaiset asiat on pystyttävä kaivamaan esille. Toisaalta tämä on Ultima VII:n osien suola: päätarinan sivujuonia voi halutessaan seurailla vapaasti, ja vähemmän tärkeiltäkin henkilöiltä löytyy mielenkiintoista tarinaa uuvuksiin asti.

Kaksi kättä ja hiiri

Serpent Islen käyttöliittymä on lähes samanlainen kuin edeltäjänsäkin (kts. Pelit 3/92, Ultima VII: The Black Gate ja Ultimoiden historia). Graafisesti (ja jopa arkkitehtonisesti) uskomattoman kaunis ja todentuntuinen pelimaailma nähdään toimivasti ylhäältäpäin. Maailmasta löytyviin luoliin ja kaupunkeihin mennään niihin kävelemällä – onneksi kakkososassa on seikkailu suunniteltu siten, että turha ramppaaminen jää vähiin. Hiirtä käytetään liikkumiseen, esineiden katseluun, tavaroiden operointiin ja tavattujen henkilöiden haastatteluun.

Käyttöliittymä on muutenkin parasta mahdollista laatua. Reput, säkit ja hahmojen inventaariot tulevat ruutuun windowsmaisina ikkunoina, ja rojun hallinta ja aarteiden keräily toimii. Joidenkin tilanteiden, esimerkiksi treenauksen jälkeen, inventaariot ovat pahasti sekaisin, mutta ainakaan vielä ei mitään ole hävinnyt kokonaan. Katoavat esineet, etenkin avainniput, ovat vaivanneet aikaisemmissa Ultimoissa. Ei ihme, että Serpent Islessä alkaa olla jo aika neuroottinen: reppua ja avaimia tulee tarkisteltua vähän väliä.

Avatar ja





Pikku mökin asukkaat on raa'asti murhattu.



Unta vai totta?



apurit ovat hyvin omatoimisia kalustonkäsittelijöitä, nuolet ja jousipyssy otetaan käyttöön ilman eri kehoitusta ja ammusten loputtua kaivetaan esiin muuta kättä pitempää. Sinänsä mainio piirre on toisinaan riesa, esimerkiksi valaisumieheksi määrätty joukon riisikeppi ei millään suostu pelkkään statistin rooliin taisteluissa, vaan nokkapokerin alkaessa tuikkaa valosauvan reppuun ja liittyy taisteluun sillä seurauksella, että muut hahmot saavat hamuilla pimeässä. Ja pimeässä ei Ultima VII:ssä todellakaan näe juuri yhtään mitään, soihdunkin etsiminen repusta on toisinaan tuskallista.

Uusi uljas Ultima

Kakkososa ei ole mikään lisälevyke vaan täydellinen peli kaikkine 25 megan tilavaatimuksineen. Serpent Isleä on kuitenkin vaikea erottaa ulkonaisesti edeltäjästään, koska pelin perusrutiinit, maisemataustat ja suurin osa hahmospriteistä ovat ykkösosasta kotoisin, pääasiassa vain tarina ja tapahtumat ovat erilaisia. Vaikka kysymyksessä on vanhan enginen päälle rakennettu uusi juoni, ei Serpent Islessä tunnu vähääkään rahastuksen makua: uusia piirteitä löytyy ja juonikin tuntuu paremmalta.

Käärmesaareen on tehty muutamia hyviä uudistuksia, esimerkiksi nyt on mukana näppäinkomento, jolla Avatarin ja kumppaneiden hitpointsit, taikapisteet ja voimassaoleva hyökkäysmoodi saadaan esiin taulukkoikonina. Silti tappelut ovat edelleen yhtä sähläinkiä, eikä Serpent Islekään oikein toimi dungeon-taistelupelinä.

Myös henkilöiden potretit ovat parempia, kuvat ovat isompia ja selvästi digitoitu aidoista ihmisistä. Hahmo/inventaario-ikkunat ovat uusittu: haarniska todella puetaan päälle ja esimerkiksi kuollutta kaveria ei roikoteta tylysti hanskassa vaan liikkiö nostetaan tyylikkäästi olalle.

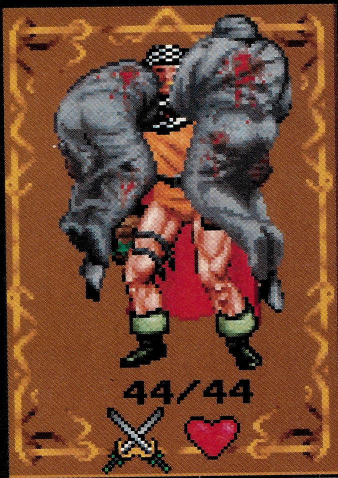
Ehkä paras muutos Käärmesaaressa on nopea hahmojen henkiinherättäminen, ykkösosassa kului aivan liikaa aikaa ja rahaa parantajien luona. Pelin alussa saatavalla taikatiimalasilla voidaan kutsua Munkkisaaren sanitäärimiehet heti apuun, ja peli jatkuu samasta kohtaa. Muutoin joutuisikin käyttämään tuskaisen hidasta restore game -toimintoa useammin, sillä ei sisukkainkaan Ultimafani lähde dungeonin keskeltä raahaamaan kolmen kaverin ruumiita parantajalle. Hyvä ja järkevä parannus, munkkien avulla homma tuntuu jotenkin tyylikkäämmältä.

Vanhoja kiusoja unohtamatta

Serpent Isleä mainostetaan jopa 30 prosenttia nopeammaksi kuin Black Gatea. Suoritettujen manuaalis-empiiristen tutkimusten jälkeen voidaan todeta mainoslause hölynpölyksi: Serpent Isle kirnuaa kiintolevyä aivan yhtä paljon ja yhtä hitaasti kuin edeltäjänsäkin, samoin save game kestää edelleen raivostuttavan kauan.

Edelleenkin aikaa tuhraantuu kynän ja paperin kanssa. Vaikka automaattikartoitusta ei olekaan mukana, olisi pakkaukseen hyvin voinut mukaan heittää kolmen isoimman kaupungin kartan. Samoin hahmojen repliikit tulisi voida kopioida automaattisesti johonkin elektroniseen muistilehtiöön. Aivan liikaa aikaa kuluu juttujen kirjoitteluun ja kartoittamiseen, joka ei ole pätkääkään hauskaa.

Ja lisää toivomuslistaa: loitsujen ainesosien keräily on tylsää ja niistä olisi jo aika päästä eroon kuten Ultima Underworldeissakin. Kaipaisin myös näppäinkomentoa, jolla nälkäiset kaverit ruokitaan reppujen sisällöllä. Taistelut ovat reaaliaikaisuudesta johtuen liian nopeita sählinkejä, ikävöin edelleen Ultima VI:n vuoroperiaatteella toimivia strategiataisteluja. Onhan realismi Ultimoiden yksi vetonauloista, mutta liika realismi pelattavuuden kustannuksella ei saisi olla itsetarkoituksena.



Nyt hahmojen inventaarioikkuna päivitetään hahmojen haarniskojen mukaan.

Kynnys Serpent Isleen on toisaalta pieni, toisaalta suuri. Uudet pelaajat on otettu huomioon hienosti, pelin alussa Shamino neuvoo opastamalla soihtujen, makuupussin ja muun rekvisiitan käytössä, sekä muutenkin taivuttelee rautalankaa. Manuska sisältää tutut luritukset, joista ei pahemmin hyötyä ole: Ultima-sarjaan aikaisemmin tutustuneet eivät löydä opuksista paljoakaan uutta, toisaalta noviisit jätetään aivan liian heppoisille alkutiedoille.

Paha manuskin moka on puutteellinen riimujen käännöstaulu. Käännöstaulun selvittämiseen ei tietystikään tarvita Edisonin älykkyyttä, mutta osaltaan se nostaa noviisin kynnystä pelin imuun pääsemiseen.

Käärmesaari tempaa mukaansa

Ultimoiden parhaita puolia on juonen jatkuvuus pelistä toiseen: juoni perustuu edellisten Ultimoiden tapahtumiin ja peleissä on se hieno jatkuvuuden tunne. Käärmesaari ei ole poikkeus tästä, takautumat ja viittaukset edellisiin osiin jatkavat kiehtovaa tarinaa sulavasti.

Serpent Isle on joistakin pienistä puutteista huolimatta laatutavaraa. Ken Ultima-sarjasta pitää, ei varmasti tule pettymään Serpent Isleen, uudet maisemat ja kaupungit ovat virkistävää vaihtelua.

Jos Ultima-sarja on vielä tuntematon, kannattaa ehdottomasti tutustua – kyseessä on erään lajityypin huippu.

TJ Talasmaa

Origin/Electronic Arts
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Roland MT-32 tai LAPC-1
Ohjaus: H, N (hiiri suositeltavin)
Kiintolevy: 25 Mt
Muuta: väh. 16 MHz 386, 2 Mt keskusmuistia
Testattu: 486/33, SB



Salainen hurvitteluhuone.

Käärmeet näkyvät Serpent Islen arkkitehtuurissa.

Toteutus
Peliä pyörittää parannettu Ultima VII:n engine, josta ei kuitenkaan kaikkia särmiä ole vielä hiottu pois. Äärimmäisen realistinen pelimaailma hakee vertaistaan värikkyydessään ja täydellisyydessään.

Kynnys
Käärmesaari vaatii hyvää englanninkielen taitoa sekä toisinaan hieman kärsivällisyyttä.

Yhteenveto
Kiehtovia juonia ja puzzleja, ennen kaikkea erittäin vetovoimainen graafinen seikkailupeli.

Roolipeli

93

PELIT HUIPPU

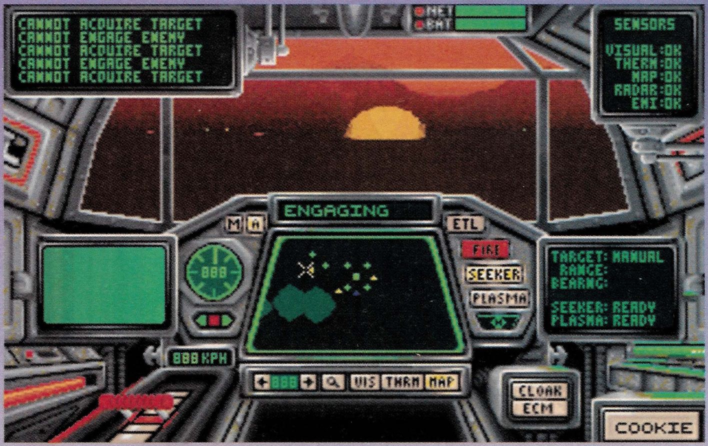
Xenobots

Metalliset idiootit

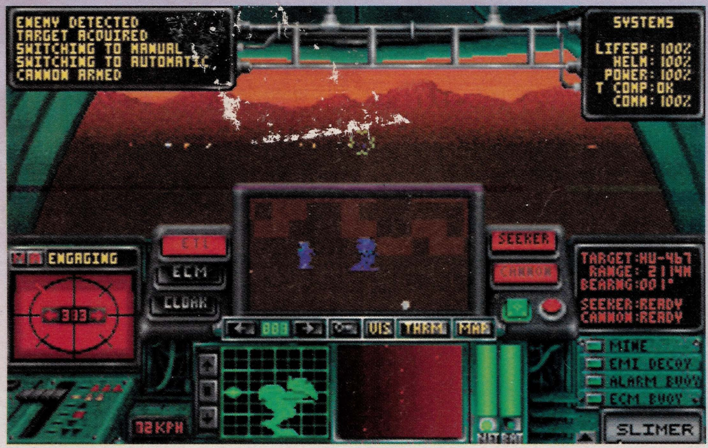
Kolmiulotteisia jättirobotteja ei olekaan sitten Activisionin Mechwarriorin päässyt ohjastamaan, joten Xenobots (Jenkeissä Ultrabots) on ainakin periaatteessa tervetullut. Sääli vain, että ajan hampaan nakertama Mechwarrior päihittää haastajansa aikapaljon–nolla.

2300-luvulla Maan tiedemiehet havaitsivat valtavan objektin avaruudessa. Se ei suostunut vastaamaan viesteihin, vaan laukaisi 12 laskeutumisalusta tuhottuaan ensin Maan satelliittiverkon, ja jatkoi sitten matkaansa.

Aluksista mönki esiin laumoittain taistelurobotteja, jotka vetivät Maan armeijoja 10–0 nekkuun. Meidän joukkueemme löysi vanhoja ydinohjuksia ja tuhosi robottien tukikohdat valjastaen loput robotit omaan käyttöönsä. Niinpä massiivisen aluksen taas saapuessa notkumaan Maan kiertoradalle, on sen robotteja vastassa Maan robottiarmeija. Taraa tarii – Xenobots!



Kyseessä ei ole auringonlasku, vaan oma tukikohta,



Scout on lukinnut vihollisen Humanoidin. Senssit voittoon ovat kuitenkin loton luokkaa.

Liity Nettiin

Xenobots on ammuskelupeli kevyellä taktisella kuorrutuksella. Pelin tarkoitus on omaa voimaverkkoa laajentamalla päästä kantomatkan päähän vihollisen tukikohdasta, jonka jälkeen se pitemmittä puheitta levitetään ympäri maastoa. Periaatteessa vihollisella on sama aikomus.

Tukikohdan fuusiogeneraattori syöttää voimaa tukikohtaa ympäröivään voimaverkkoon eli Nettiin. Net koostuu laserin kautta virtaa välittävistä linkkitorneista. Netin alueella robotit imevät siitä virtaa ja kantomatkan ohitettuaan joutuvat tulemaan toimeen akuilla, joilla ei siis niin kuin paljoa ammuksella. Netin alueella robotit voivat myös osittain korjata itseään, suurimmat vauriot korjaantuvat nopeammin tukikohdassa.

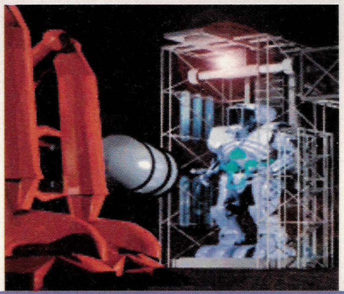


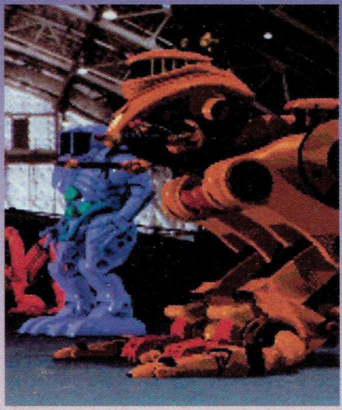
Tukikohdan voimaa voi jakaa haluamassaan suhteessa Nettiin, korjaukseen ja uusien linkkitornien rakentamiseen. Mitään käytännön hyötyä en siitä ole kolmenkymmenen tehtävän jälkeenkään löytänyt. Tukikohdassa voi katsella myös isoa karttaa, mutta robotteja ei voi sitä kautta komentaa, mikä on tyhmää.

Vain kolme robottia

Xenobotissa on vain kolme robottityyppiä. Nopea, mutta kevyesti aseistettu Scout pystyy liikkumisen lisäksi nostamaan korkeuttaan ja kyyristymään (kumpikin täysin hyödyttömiä funktioita), tiputtamaan miinoja (joihin kukaan ei astu), varoituspoijuja (hyödyttömiä), valerobotteja ja ECM-poijuja (hyvin marginaalisesti käyttökelpoisia).

Humanoid taas on hyvin aseistettu keskinopea yleiskone, jonka pääasiallinen tehtävä on taistelu. Mitään ekstraominaisuuksia sillä ei ole.





Netbuilder, myös Scorpionina tunnettu, on hidas ja raskas robo, jonka tärkein tehtävä on Netin huolto ja laajennus. Se voi kuljettaa tusinaa linkkitornia ja tiputtaa niitä sopiviksi katsomiinsa paikkoihin. Scorpion osaa rakentaa Nettia tietokoneen ohjauksella, joskin se kestää kaksi ikuisuutta. Scorpion osaa myös tiputtaa samat rojut kuin Scout, mutta sen pääasiallinen pointti on noin viisi raskasta ohjusta, jotka tuhoavat yksikön kuin yksikön yhdellä osumalla. Koska vihollis-Scorpion ei ohjuksia käytä, painottuu kaikki etu liian raskaasti ihmispelaajalle. Ohjusten latautuminen kestää noin minuutin pari, jonka aikana Scorpionin pääase on konetykkipari.

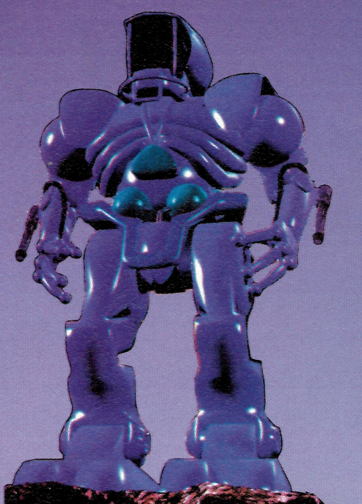
Omin käsin ohjailun lisäksi robotit voi kytkeä noudattamaan sisäänrakennettuja "ohjelmia" a la taistele, partioi, palaa tukikohtaan, vartioi ja sillai. Näistä noin neljää tulee käytettyä.

Tyhmät peltikasat

Kun Xenobotsia vaivautuu pelaamaan enemmän kuin yhden skenaarion paljastuu ikävä tosiasia: kaunis kakku on ontto sisältä.

Jo antiikkisessa Mechwarriorissa robot hyppivät, lensivät, potkivat ja nyrkkeilivät, ja ennen kaikkea pystyivät ampumaan vastustajiltaan vaikka jalat tai kädet pois. Xenobotsin taistelu on pelkkää kohti räiskintää ja vielä täysin automaattisilla aseilla. Pelaajan panokseksi jää vain lähteä ajoissa korjauspajalle.

Kaikista lisälaitteista, käskyistä ja strategisista mahdollisuuksista huolimatta skenaario kuin skenaario kulkee näin: ensin varsin nopeasti tuhoan joka ikisen vihollisrobotin (ja menetän maksimi kaksi Scoutia), jonka jälkeen kestää kahdesta viiteen kertaan kauemmin saada vihollistukikohta maan tasalle riippuen käytössä olevista roboteista ja niiden matkailuun kuluttamasta ajasta. Robotit ovat näes niin hitaita, että suurin osa pelaamisesta on odottelua, ja ajan-



lissä olevista aineksista olisi saanut hyvänkin pelin aikaiseksi. Novalogic saisi panostaa graafisen temppuilun asemasta myös peliensä sisältöön.

Nnirvi

Novalogic/Electronic Arts
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Adlib, Roland
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 2,5 Mt
Testattu: 486/50 VGA SB



Tukikohta toimii komentokeskuksena.

nopeutusmahdollisuutta ei ole. Lisäksi vihollisten (ja omien) tekoäly on niin alhainen, etten aikoihin ole nähnytkään, ja minkään näköinen haaste ei lyö ihanaista päätään näkyviin missään vaiheessa peliä edes parinkymmenen tehtävän jälkeen.



Varjostettua valoa

Ihan kohtalaisen näköiset valovarjostetut robotit liikkuvat vektorivuorien halkomalla tasaisella alustalla, joten mitään Voxelspace-grafiikkaa a la Comanche ei myyntivalttina ole. Paha kyllä, robotit juuttuvat näihin samaisiin vuoriin kuin mammutit tervakuoppiin, koskaan enää irti pääsemättä. Ääniefektit ovat ihan hyviä, ja käyttäjäliitynnässä (hiiri plus näppäimistö toimii parhaiten) on jopa hyviä ideoita, kuten kartta ja lukuisat mahdollisuudet hypätä robotista toiseen. Sekä viholliset että omat robotit ovat identtisiä, mistä aiheutuu lievää sekaannusta.

Xenobots on joka suhteessa jäänyt täsmälleen puolitiehen, mikä on pirun sääli, koska pe-

Toteutus

Tekninen toteutus pätevää: valovarjostettuja roboja, OK äänet, osittain jopa näppärä käyttöliittymä. Sitten ohjelmoijat lähtivät kahville ja peli julkaistiin alkeellisen keinoälyn kera.

Kynnys

Helppo oppia, vaikeusaste minimaalinen.

Yhteenveto

Yhtä haastavaa toimintaa kuin kilpajuoksu kilpikonnien kanssa. Paitsi että niille yksi jänis hävisi kerran.

Ammuskelupeli

73



BEAVERS

Majavalakki



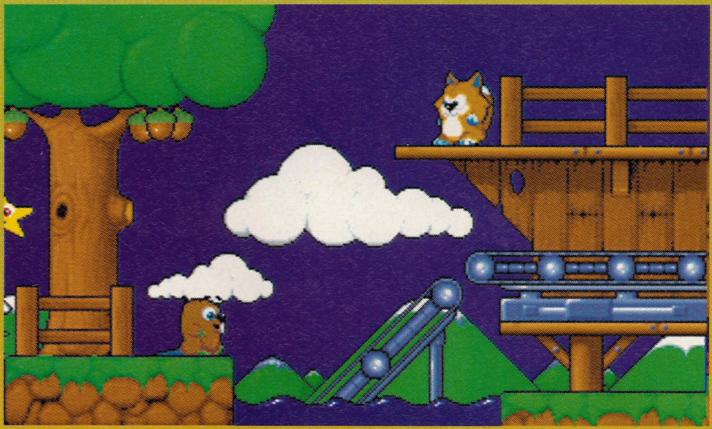
Majavalle omistettua tasohyppelyä ei muistini mukaan ole eteen tullut, mutta nyt on sekin puute korjattu. The Beavers on Arcin edustaja söpöilyn MM-kisoissa.

Beaversmania on maailmankaikkeuden uusin villitys: The Beavers -superyhtye johtajanaan megatähti Jethro ovat jälleen kerran listaykkösiä. Rappaavat rabbitit (jänöt siis), ex-listaykköset, ovat kiukkuisen katkeria ja kaappaavat Jethron vaimon. Häntä ei vapauteta ennen kuin The Beavers on hajonnut ja viimeinenkin masternauha tuhottu. Jethroa tämä ei luonnollisestikaan miellytä ja vaimonpelastusretki onkin edessä. Siinäpä juonta kerrakseen.

Pelinä Beavers on perinteinen tasohyppely, jossa kentät on jaettu kuuden ryppäisiin. Välillä hypitään puiden oksilla, välillä maan alla ja jäätiköllä taas liukastellaan. Jatkuvasti vierittyvässä kentässä yritetään pysyä kuvaruudun vauhdissa mukana ja pompitaan pitkin ränsistynyttä sillantekelettä. Näiden vaiheiden jälkeen taltutetaan loppuhirviö ja saadaan salasana. Seuraavat kuusi kenttää muistuttavat tyyliltään edellisiä, mutta ovat tietysti vaikeampia.

Majava hyppii tulitusnäppäimellä ja liikkuu tietty ilotikun määräämään suuntaan suhteellisen rauhaisasti. Ylöspäin tikkua vivuttaessa musikaalinen eläimemme alkaa vihellellä, alaspäin painettaessa majava pyörii väkkäränä ympäri ja pystyy näin eliminoimaan osan vihollisista. Yläviistoon väännettäessä hiivitään.

Erinäisten vihollisten lisäksi tasot ovat täynnä keltaisia tähtiä, joita keräämällä saa lisää voimia ja pysyy useamman osuman hengissä. Punaisia säikkytähtiä esiintyy myöhemmissä kentissä. Ne täytyy yllättää hiipimällä, ja keräämällä kolme sellaista saa lisäelämän. Tähtien lisäksi kentissä on erinäisiä vipuja, joiden löytäminen on pakollista. Jokaisesta kentästä täytyy myös löytää majavalakki, jotta exit aukenee.





Harvoin saa käsiinsä pelin, joka on niin viimeistelemättömän tuntuinen ja (ilmeisesti) kiireellä kauppoihin pukattu kuin Beavers. Alkuvaiheen sinänsä mallikelpoisesta introsta puuttuvat äänet. Ääniefektejä löytyy kyllä itse pelistä, mutta ne ovat kerrassaan onnettomia. Musiikkia ja efektejä ei saa kuulumaan yhtä aikaa. Toinen salasana saa yleensä surullisenkuuluisan gurun meditoimaan. Kaksi ensimmäistä loppuhirviötä ovat käytännössä samat. Peli ei tietenkään huomioi toista levyasemaa.

Graafisesti peli on melko simppeli, mutta kuitenkin kokonaisuutena onnistunut. Hahmot ovat varsin hyvin animoituja, eritoten Jethro. Pelattavuus on suhteellisen hyvää, vaikkakin lisäelämiä saisi olla jaossa runsaskätisemmin. Itse asiassa peli tuntuu antavan niitä täysin mielivaltaisesti ja aivan liian harvoin. Kontrollit saavat hikikarpalot turhan usein kuplimaan: majava rupeaa hiipimään tietysti juuri silloin kuin ei pitäisi. Itse asiassa koko hiipimisen olemassaolo on turhaa, kyseistä ominaisuutta kun ei käytännössä juuri tarvita.

Kuuden ensimmäisen kentän jälkeen Beavers alkaa maistua pakkopullalle, mitään merkittävää uutta eivät myöhemmät vaiheet tuo esiin. Pelin parhaaksi puoleksi nousee itse asiassa se, että peli hyytyy lopullisesti (toistetusti) vähän ennen kolmatta loppuhirviötä. Mikä helpotus!

Englantilaisen pelitestauksen – vaiko testaamattomuuden – uusin merkkipaalu.

JTurunen

Arc/Grandslam
Amiga
Testattu: Amiga 500


THE Shrub
25p
BEAVERMANIA HITS THE U.K !!
EXCLUSIVE
Beavers hit top spot again!!
Rabbits lose no1 spot!

Toteutus

Viimeistelemätön kokonaisuus, vaikkakin on myönnettävä, että ajoittain pelattavuus sujuvaa. Selkeät, siivot grafiikat, huonot äänet.

Kynnys

Vaikeustaso nousee söpöpeliksi liian nopeasti, liikaa epäreiluja kohtia osittain huonoista kontrolleista johtuen. Ei jatkoyrityksiä (continues), salasana (vain) joka kuudennen kentän jälkeen.

Yhteenveto

Kokonaisuus kiireellä kokoonkyhätyn oloinen. Hidastempoinen perustasohyppely, joka ei tarjoa mitään oleellista uutta. Suositeltava niille, joiden mielestä Super Frog on liian helppo.

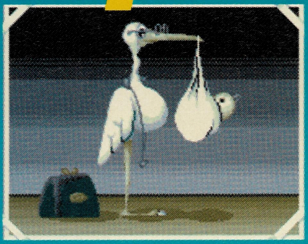
Tasohyppely

65

Chuck Rock 2 – Son of Chuck

Pojasta polvi pahenee

Kaljamahainen perusjuntti Chuck Rock oli nimiosassa kivikauteen sijoittuvassa tasohyppelypelissä, joka oli olevinaan jonkinlainen "tuhma" sovitus Kivisistä ja Sorasista. Pelistä tuli hitti ja tämä Homer Simpsonin esi-isästäkin käyvä antisankari nosti Core Designin maineeseen. Jatko-osa oli vain ajan kysymys. Niinpä Chuck Rock 2 jatkaa siitä, mihin edellinen jäi.





Chuckin seikkailusta on kulunut puolitoista vuotta ja hänestä on tullut Fjord-autofirman menestyvä pomo. Haikara toi perheenlisäystä ja elämä kukoistaa, muttta kaikkia ei Chuckin menestys kuitenkaan ilahduta. Kilpailevan yrityksen kiho, Brick Jagger, kaappaa miehen lunnasvaatimuksenaan Fjord-yhtymän lopettaminen. Vastoin kaikkia kehityspsykologian oppeja puolivuotias Chuck Jr. nousee kehdostaan, nappaa suuren ryhmysauvan ja lähtee pelastamaan isukkiansa. Hehheh, olipas hauska taustatarina, kyllä ne britit osaa.



Maa aikojen alussa

Chuck-vauvan matka alkaa esi(historialliselta)kaupunkialueelta, jonka jälkeen juniori ottaa kyydin dinosauruksen selässä. Apinat kiusaavat viidakossa ja surffaavat teinikilpparit vesiputouksilla. Täysin loogisesti siirrytään tuliperäisiin luoliin. Välillä sankarimme kiipeilee onttoa puuta ylös ja alas, josta hän joutuu vuoristomaisemiin ja Pohjolaan. Tämän jälkeen vain radioaktiivinen viemäristö ja Jaggerin autotehdas erottavat pojan isästään. Matkan varrella ratsastetaan välillä eläimillä, kuten strutsilla ja vuohella.

Chuck Jr. on kasvatettu hyvin, sillä vastaanhangoittelematta hän taapertaa sinne, minne joystick käskee. Pelattavuuden lisäksi peli on myös ohjelmointiteknisesti hyvä. Tätä ei heti huomaa, sillä tekninen osaaminen ei erotu jippoina, vaan on hyvin sisäistetty peliin. Ruutu vierii nopeasti ja pehmeästi joka suuntaan, ja lisäksi Chuck 2 on niitä harvoja Amiga-tasohyppelyjä, joissa peliruudun taustalla vierii kunnon maisema copper-efektin sijasta.

Grafiikka on sarjakuvamaista ja sopii pelin luonteeseen, vaikka onkin paikoitellen hieman karkeaa. Spritet ovat poikkeuksetta hyvin piirrettyjä ja animoituja. Jotkut vihollisista ovat jopa huvittavia, toiset taas typeriä alapäähuumorin edustajia. Itsensäpaljastaja, jonka nimi on Slick Dick, ei oikein jaksa naurattaa. Tekijöiltä kyllä tuntuu välillä unohtuneen kivikautinen teema, sillä esimerkiksi asbestipukuiset liekinheitinliskot sekä Brick Jaggerin tehtaan sähkövalot ja vuotavat vesiputket eivät oikein sovi kuvaan. Jagger ei myöskään näytä nimiesikuvansa karikatyyriltä, pikemminkin lihonneelta Princeltä.

Rock around the Clock

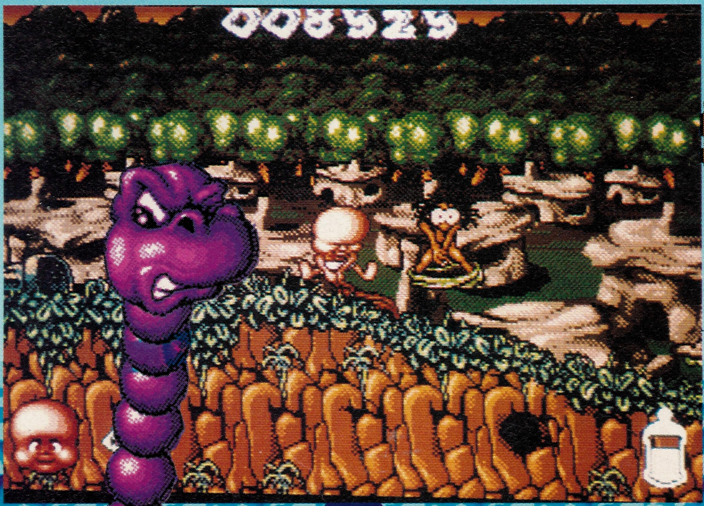
Ohjekirjan mukaan pelissä on kuusi tasoa, mutta kyllä niitä kymmenen on, alatasoineen peräti 17. Lisäksi otetaan mittaa puolesta tusinasta loppuhirviöitä ja hankitaan pisteitä kahdessa välipelissä, joten tasohyppelyä luulisi riittävän toviksi. Vaikka Roope Ankalle numerot ovat liikeasioiden hiiva ja rikkauden eliksiiri, eivät ne tässä tapauksessa kerro totuutta. Vaippa ei ehdi edes kastua, kun loppuseremoniat jo tervehtivät läpipelaajaa. Tasot ovat yksinkertaisesti niin lyhyitä, että tuskin ne ovat alkaneet, kun loppu jo häämöttää.

Pelin suppeutta kompensoi paikoitellinen tekovaikeus. Kun taivaalta putoaa roinaa, jota ei pysty väistämään, koska maasta törröttää piikkejä, tuntuu kuin pelaajalle tehtäisiin vain kiusaa. Onneksi tällaiset kohdat ovat harvassa, joten pelissä on oikeastaan ainoastaan pari tasoa, joissa voi menettää Chuck-vauvelin klooneja.

Mitä Chuck 2:n tekijät ovat luulleet saavuttaneensa? Pelissä kun ei ole tarpeeksi haastetta ja pelaamista. Kaiken lisäksi "tasohyppely" on suurimmaksi osaksi vasemmalta oikealle tepastelua. Kyllä juniorin seikkailussa silti on jonkinasteista vaihtelua ja muutamia ihan hyviäkin oivalluksia, mutta aivan liian harvassa. Kun Son of Chuckin on kerran pelannut läpi, mikä ei kauan aikaa vie, sillä ei ole enää mitään uutta annettavaa.

J. & P. Piira

Core Design
Amiga 1 Mt
Testattu: A500/1200



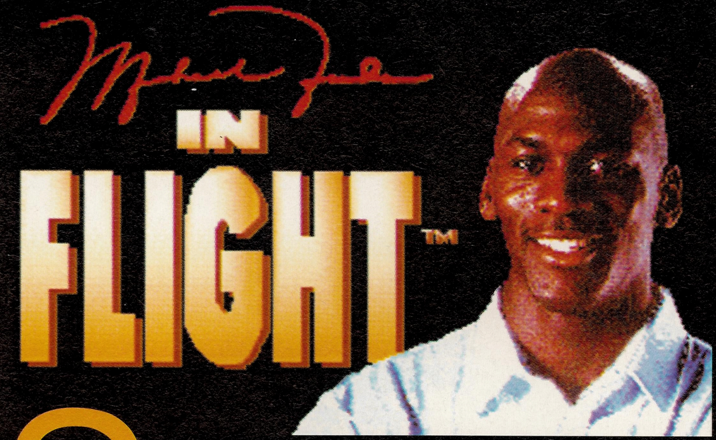
Toteutus
Teknisesti oivallinen ja graafisesti hyvä, etenkin spritet. Ääniefektit ja musiikki ovat valitettavan keskitasoisia.

Kynnys
Kolme vaikeusastetta, joissa vain energian määrä vaihtelee.

Yhteenveto
Ritari Ässän jakson pituisella pelituokiolla ei pitkälle kontata Amigan kovassa tasohyppelykilpailussa.

Tasohyppely

74



Jorma lennossa





Sen pitemmittä puheitta mennään asiaan kuin pallo koriin: Michael Jordan in Flight on älyttömän hyvän näköinen koripallopeli, jota on myös ilo pelata.

Kuuluisan jenkkitähden ympärillä pyörivässä pelissä pelataan katukoripalloa kolmen hengen joukkueissa. Pelaaja pääsee pelaamaan Jordanin housuissa joko yksittäisiä pelejä eli näytösotteluita, tai vaihtoehtoisesti voi jahdata katukoripallojoukkueiden kuninkuutta.

Michael Jordan kentän kunkkuna

Parhaita piirteitä Michael Jordan in Flightissa ovat toimivat kontrollit ja selkeys – piirteet, jotka valitettavan monesta urheilupelistä puuttuvat. Katukoripallon kolmimiehiset joukkueet tuntuvat juuri sopivan kokoisilta: ne ovat riittävän suuria vauhdikkaiden pelikuvioiden muodostamiseen, mutta kuitenkin riittävän pieniä että peli ei mene sekavaksi.

Pelaajan kontrolloima Jordan tekee yleensä suurimman osan joukkueen pisteistä ja on muutenkin pelikentän tähti. Michael varastaa palloja vahvoilla kourillansa ja upottaa pitkätkin heitot vaivattomasti, ehkä joskus epäilyttävänkin helposti. Lähes kaikki pelikentillä nähdyt kuviot ja temput toistuvat myös pelissä hämmästyttävän aidon näköisinä, tosin vielä on näkemättä levyn pirstova slam donkki, enkä ole vielä nähnyt kenenkään jäävän roikkumaan renkaaseen hyvän donkkauksen jälkeen.

Jordania voi kontrolloida joko hiirellä tai tikulla, joista tikku on luonnollisestikin järkevämpi vaihtoehto. Tikun kahteen nappiin on saatu hyvin kaikki tarpeelliset toiminnot: ykkösnapilla hoidetaan syöttely tai napataan pallo pois vastapuolen pelaajalta, kakkosnapilla upotetaan pallo koriin tai blokataan vastapuolen heitto.

In Flightin suunnittelijoilla on välähtänyt: Jordan voi pyytää joystickin ykkösnapilla syöttöä, jolloin pelitoverit siirtävät pallon hänelle salamannopeasti. Ehkä hieman epärealistista, mutta toimii käytännössä loistavasti.

Toimivat kuvakulmat ja loistava grafiikka

Pelikamera on aina pelaajan takana, eli kun oikein kovasti harhauttelee puolustajia saattavat näkymät vaikuttaa aluksi aika sekavilta kuvakulman pyöriessä ympäri kenttää. Tähän tottuu kuitenkin nopeasti, varsinkin kun huomattavana etuna on, että omaa pelihahmoa ei tarvitse turhaan haeskella muiden mustien seasta.

Pelaajien animointiin on selvästi kiinnitetty paljon huomiota. Juoksentelu ja pallon käsittely on hyvin realistisen näköistä, ja pelaajien nielemiä rautakankia tuskin huomaa. Jordan in Flight näyttää hyvältä jo standardissa 320x200x256-tilassa ja Super VGA:na pelaajat näyttävät kerrassaan mahtavilta. Kun sulavaan ja terävään grafiikkaan lisätään digitoidut pallon äänet ja Jordanin kannustuskommentit, ei parempaa enää voi toivoa. Tällainen urheilupelin pitää olla!

Michael Jordan in Flightissa on lisäksi hyvät kameratoiminnot: tilanteet voi katsoa uudelleen nauhalta ja tallentaa levylle kavereiden kiusaamista varten. Muista aputoiminnoista ehkä tarpeellisin on pelin nopeuden portaaton säätö – hitaampikin pelimies ehtii mukaan tapahtumiin.

Jostain syystä standardia VESA-tukea ei ole mukana, eikä tuettuja Super VGA -korttejakaan ole kovin montaa. Toisaalta oma korttini (Tseng Labs) toimi moitteettomasti Super VGA -tilassa vaikkakaan ei löytynyt tuettujen korttien listalta.

Koris on tylsää

Vaikkakin Michael Jordan in Flightissa ovat lähes kaikki asiat kohdallaan, jotain jää kuitenkin kaipaamaan ja pelistä puuttuukin se huippupelin maaginen vetovoima. Peli alkaa ennen pitkää kyllästyttämään – loppujen lopuksi koripallon läpsyttelystä ei tämän pelin puitteissa kovin monta variaatiota löydy. Harmittavasti pelistä puuttuu kaksinpelimahdollisuus. Lisäksi pelin sisältö on aika askeettinen – pelissä pelataan kolme vastaan kolme katukoripalloa eikä oikeastaan paljoa muuta.

Hyviä puolia Jordanissa silti löytyy, ja kyllä tätä on suositeltava urheilupelien ystäville ja Jordan-faneille.

TJ Talasmaa





Electronic Arts
PC
Näyttö: VGA, SuperVGA (Tuetut Super VGA -kortit: BOCA Super X SVGAX1, Cardinal VGA 700, Diamond SpeedStar 24X, Diamond SpeedStar 24X, Genoa 7900 VGA, Orchid Pro Designer II, STB PowerGraph VGA, Toshiba T4400C, Video 7 VRAM II
Ergo)
Ääni: AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Pro Audio Spectrum, Roland
Ohjaus: H, J
Kiintolevy: 3,5 Mt
Muut laitevaatimukset: väh. 16 Mhz 386, EMS 4.0 ajuri, 2 Mt keskusmuistia
Testattu: 486, SB

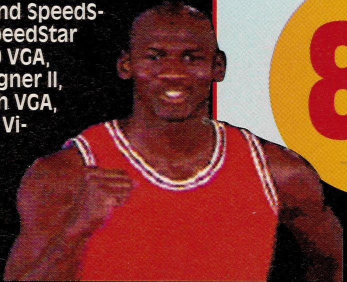
Toteutus
Rautaisella ammattitaidolla toteutettu näyttävä urheilupeli.

Kynnys
Nopeasti ilmaan.

Yhteenveto
Silmiä hivelevää Super VGA -grafiikkaa, vauhdikkaita tilanteita sekä hyvä pelattavuus. Kaksinpelimahdollisuus puuttuu.

Urheilupeli

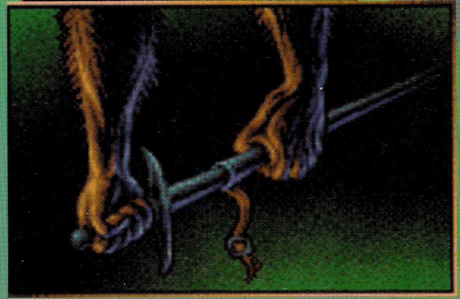
88



Päämääränä täydellisyys







Lionheart

Kun kuulee pelistä, johon on jälleen kerran yritetty saada visuaalista näyttävyyttä ties kuinka monella päällekkäisvierityksellä, alkavat pahat aavistukset herätä, sillä yleensä näistä peleistä on itse peli unohtunut jonnekin suunnittelupöydille. Lionheart on tässä suhteessa kuitenkin iloinen poikkeus.

Saksalaisfirma Thalionin Lionheart on kuudentoista kuukauden työn tulos. Pelin suunnittelusta vastannut Erik Simon löysi grafiikasta vastaavan Erik Nieborgin Hollannista, ohjelmoija Erwin Kloibhofer taas löytyi Itävallasta. Näin se Eurooppa yhdentyy. Päämäärä ei ollut turhan vaatimaton: tiimi halusi tehdä täydellisen toimintapelin Amigalle.

Lionheart, oikealta nimeltään Valdyn, on pikkurikollinen, joka joutuu yllättäen vankityrmään kesken uhkapeli-illan. Hänet kutsutaan kuninkaan puhutteluun, joka paljastaa, että vallan symboli, pyhä jalokivi Lionheart, on varastettu ja jumalat ovat valinneet Valdyn-paran pelastusretkelle. Sattumalta kivivarkaat myös kivettivät Valdynin mielitietyn Ilenen, jonka pelastamiseksi on löydettävä vasta-aine. Koska vaihtoehtona ovat kuninkaan pahamaineiset kidutuskammiot, alkaa Valdynin seikkailujalka kummasti vipattaa.

Mukaansa Valdyn, alias Lionheart, saa pienen lohikäärmeen, jonka selässä matka alkaa. Pahan Norkan ilmalaiva kuitenkin kaappaa apurin heti alkumatkasta ja matka jatkuu jalan pitkin loputonta suota. Tämä pelin ensimmäinen vaihe on häkellyttävän pitkä, jopa aavistuksen tylsä, vaikkakin sitä on piristämässä kaksi luolavaihetta. Miekkaa heiluttaen seikkailu etenee onneksi kohti jännittävämpiä maisemia. Pikku hiljaa pelin luonne paljastuu: kyseessä on yllättävänkin monipuolinen tasohyppely, jossa on mukana jopa persoonallisia tuoreita oivalluksia.

Osumat luonnollisesti kuluttavat Valdynin voimia, joita parannellaan kahdella erikokoisella energiapullolla, ja Valdynin maksimielinvoima lisääntyy pikkuhiljaa matkan varrelta löytyvien energiakristallien avulla. Tiettyihin vaikeapääsyisiin kohtiin on piilotettu lisäelämiä ja vielä vaikeapääsyisempiin kohtiin tehokkaampia miekkoja.

Vaikka itse peliruutu ei olekaan suuren suuri, on Lionheart silti kuvallisesti vaikuttava peli, ehkäpä paikoin yksi kauneimmista Amiga-peleistä kautta aikojen. Taustan parallaksitaivas ja -maa luovat upean syvyyden tunteen, värien käyttö on myös erinomaisen hallittua. Tätä tukee mahtipontinen peliin sopiva klassisvaikutteinen musiikki.

Kaikella tällä krumeluurilla on kuitenkin hintansa: peli on varsin hidas ja hidastuu lisää, jos kuvaruudulla on vähänkään enemmän melskettä. Peli huomioi super-Amigojen nopeammat prosessorit, mikä osaltaan ratkaisee tuon ongelman. Pelinautintoa nakertavampi seikka on kuitenkin pelin bugisuus. Vähitellen nuo hyytymiskohdat oppii jotensakin välttämään, mutta peli menettää mahdollisuutensa klassikkopeliksi. Jos pelipaketin päällä mainitaan, että peli toimii Amiga 500:ssa, sen pitäisi myös siinä moitteettomasti toimia!

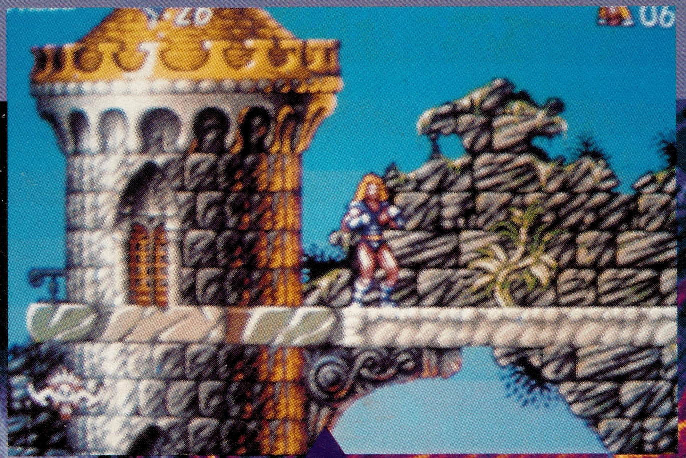
Ajoittaisesta tahmailusta huolimatta Lionheart on hyvä peli, jota on mukava pelata. Pelattavaa on melkoisen paljon ja vaihteluakin onneksi riittävästi. Uuden pelin joutuu aloittamaan aina alusta, mikä on hivenen turhauttavaa. Salasana edes suovaiheen jälkeen olisi ollut oikeus ja kohtuus, sen verran pitkiksi peli-istunnot nyt venyvät.

Pelilaatikon kannessa mainostetaan pelin olevan lajityyppinsä valio. Ja valio Lionheart onkin jos lajityypiksi valitaan "tieskuinkamontaparallaksivieritystä"-pelit.

JTurunen







Thalion
A500–A3000 (A4000 ei siis mainita)
Vaatii lisämuistin
Huomioi lisälevyaseman, asennettavissa kiintolevylle
Huomioi kaksi tulitusnäppäintä
Testattu A500

Toteutus

Pelin bugisuus turhauttaa, pikku-Amiga käy taatusti melkoisilla kierrosluvuilla. Lionheart 2 on suunnitteilla vain ja ainoastaan A1200:lle, mikä tuntuu järkevältä.

Kynnys

Miekan heiluttelu on aluksi hankalaa, tulitusnäppäimellä nimittäin vedetään miekka tupesta esiin ja ilotikun liikkeillä saadaan erilaiset iskut (ja potkut) esille. Alku pitkä ja buginen.

Yhteenveto

Lionheart on hyvä, tosin jonkin verran ruuansulatusvaivoja aiheuttava alkupala ennen edellä mainittua Lionheart 2:sta.

Tasohyppelytoiminta

80



Viimeinen monisilmäpallo



Westwoodin loikattua SSI:ltä Virginille on hyvin mielenkiintoista nähdä, miten entinen emoyhtiö suoriutuu Eye kolmosen teosta omin voimin. Beholder-enginen Westwood sentään jätti jälkeensä, vaan osaakohan SSI käyttää sitä?

Pelaajaporukka rummutetaan paikalle vapauttamaan Myth Drannorin kaupunki pahan Lichin vallasta. "Siinä sitä juonta olikin", tuumaa SSI ja teleporttaa pelaajat suoraan keskelle synkkää korpihautausmaata.

Koneellakin on oikeus kahvitaukoihin

Ensimmäisenä uutta Beholderia ihaillessa pistää silmään kaunis grafiikka ja korvaan peliin lisätyt samplatut efektit. Ruutu on mimimaalisia muutoksia lukuunottamatta se sama rakas Beholder-näyttö. Mutta sitten alkaa ihmetys herätä.

Tekninen puoli nimittäin ei ikävä kyllä ole kunnossa. Peli saa ärsyttävän usein päähänsä pitää puolen minuutin pienen taidepaussin eikä mikään liiku. Tätä esiintyy usein ja lähinnä tilanteissa, joissa mennään uudelle pelialueelle. Kiintolevy ei vingahtele, joten olettavasti peli purkaa dataa muistista. Outoa, ettei rutiinia ole vaivauduttu hiomaan, sillä pelin pysähtely on aika hermoja rassaavaa.

Erityisen ikävää on äänien tahmaaminen. Kun joku loitsii, tulee tauko, hirviöt ja pelaajat hyytyvät, näytetään loitsuefekti, odotellaan taas ja kajautetaan (kieltämättä vaikuttava) äänie-fekti. Ja tämä toistuu lähes joka loitsussa, riippumatta siitä, onko kohteena oma ryhmä vai vihollinen.

Samplatut efektit ovat muuten mukavia, mutta nämä tunnelmaa luovat taustaäänet ovat pahimmillaan e-r-i-t-t-ä-i-n rassaavia. Esimerkiksi mausoleumissa kuulostaa siltä kuin metrin pässä murskattaisiin kristallia höyryjyrällä ja kaupungissa ihmettelee, kuinka kukaan elävä olento voi kiljua niin kauheasti.

Taso nousee

Vanhat sankarit saa tietysti mukaan. Tuoreet hahmot aloittavat pelin noin 10. tason taistelukoneina, ja pääsevät maksimissaan (ihmiset) tasoon 20. Maagit pääsevät heittämään tason 9 taikoja ja kleeritkin venyvät 7. tason taikoihin. Siksipä mukana onkin







Mausoleumi on turha visiittikohde.



Lopultakin: Myth Drannor.



runsaasti uusia taikoja, mainittakoon vaikka Water Breathing, joka varmaan kertookin jotain pelin ympäristöistä.

Pelisysteemi on suora kopio edellisistä osista. Helpotuksena taisteluun on lisätty All Attack -nappula, jota klikkaamalla valitut henkilöt lyövät yhtä aikaa. Ihan mukava parannus, mutta jotenkin mukaan olisi voinut saada automaattisen loitsunheitonkin, vaikka sitten ylimääräisenä All Cast -optiona.

Toisaalta tahmaustauot loitsimisessa saavat pelaajan muutenkin suosimaan teräsavusteista hirviönlistintää epäreilulla hit & run -taktiikalla, joka ei missään nimessä kuulu sankarilliseen meininkiin. (Ai ei vai? –toim.huom) Taistelut ovat tuttua nopeatempoista hosumista, ehkäpä jotain taktisempaa otetta edes Dungeon Masterin malliin olisi voinut harkita. Ja edelleenkin hirviöt kuollessaan vain välähtävät ja häviävät olemattomiin.

Monivalintakeskustelua pelin kontrolloimien hahmojen (NPC) kanssa on aiempaa enemmän ja myös hahmot tuntuvat turisevan keskenään useammin. Ihan tunnelmaa lisäävää siihen asti, kunnes porukan älykääpiö keksii, että hirviövaaran vuoksi täällä ei ole turvallista lepäillä. Ei, vaikka ovet ovat lukossa ja hirviöitä ei ole näkynyt päiväkausiin! Sitten kun lepäily onnistuu, voidaan taas vetää parin sadan tunnin tirsat ilman että yksikään örmelö näyttää nokkaansa. (Kirosana)! Jos pelaaja haluaa nukkua vaikka käärmekasassa, se on pelaajan, EI pelin, asia päättää.

Hirviöitä on mukavasti, eikä vastaan ole tullut vielä ensimmäistäkään edellisissä osissa esiintynyttä olentoa. Kaikki liikkuva on edelleen automaattisesti vihamielistä ja vaeltavat hirviöt ovat lähinnä kiusana, ne kun mätkii hyvin nopeasti kasaan ilman suurempia ongelmia.

Ongelmia, ongelmia

EOB3:n suunnittelutiimillä lienee ollut huono päivä. Keinotekoiseen vaikeuttamiseen kuuluvat pelin ongelmatkin, jotka jakautuvat kahteen luokkaan: lapsellisen helppoihin ja sitten niihin, joita ratkottaessa vanha Beholder-veteraani verryttelee kyynelkanavia. Esimerkki helposta ongelmasta: käytävästä löytyy Prayer-loitsukäärö, seinällä lukee Pray for the dead ja porukan kleeri kehottaa hartauteen. Äkkiä porukka huomaa käytävän seinien ympäröivän heitä. Siis miten päästä pois...

Vaikeista tai pikemmin rasittavista ongelmista: ensin väännetään viisi vipua oikeaan yhdistelmään, joka avaa käytävän, johon päästään vääntämään yhdeksää vipua oikeaan yhdistelmään! Tämähän on jo 512 yhdistelmää, mikä alkaa vaatia jo fyysistä ja psyykkistä kestävyyttä.

Nämä esimerkit ovat ihan pelin alusta ja ovat kuivaharjoittelua maagikillan ja mausoleumin myöhempiin ongelmiin. Onhan se kiva, että pelissä on haastetta, mutta liika on jo liikaa!

Vankiluolia ja lohikäärmeitä

Beholder kolmosta mainostetaan Darkmoonia tuplasti laajempana. Efekti vain on saatu aikaiseksi keinotekoisesti, sillä Beholder kolmosen sokkelot ovat pääsääntöisesti laajoja ja tylsiä. Suuntavaisto saa tehdä töitä, ennen kuin ne oppii hahmottamaan. Onneksi kun jotain saa aikaan, ei alueelle yleensä tarvitse palata.

Alussa sekoillaan hillittömän suurella hautuumaalla, josta mausoleumin löytää vain yhdestä ilmansuunnasta tullessaan. Kun tästä on selvinnyt, joutuu metsään, joka on täynnä kavalia valeseiniä ja lopulta itse Myth Drannorin kaupunkiin, jossa maagien kilta jo odottaakin. Tämän jälkeen on kuulemma vielä yksi suurempi luolakompleksi ja peli on läpi.

Hyvin lukuisat salaseinät ovat kätketty todella ilkeästi ja edellisistä Tuijottajista tutut salanapit puuttuvat lähes kokonaan (tai ovat myös taidokkaasti piilotettuja). Kompaktit ja tapahtumarikkaat sokkelot kunniaan ...tana! Lukituissa ovissa on yksi hauska piirre: tason 12. varas ei saa edes yrittää tiirikoida niitä, vaikka tiirikoita pelistä löytyykin.

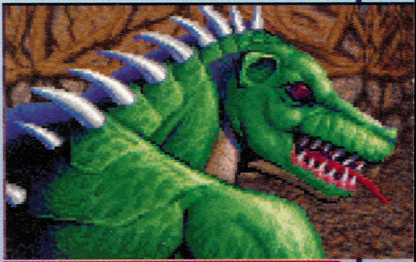
Satu päättyy näin...

Onkohan Eye of the Beholder III pakkojulkaistu ennenaikaisesti Westwoodin Lands of Lorea pelätessä? Päätösosan toteutuksessa henkii rahastuksen lisäksi tekijätiimin pakkopulla, eli peli tuntuu paitsi hiomattomalta myös pyrkimiseltä läpi siitä mistä aita on matalin. Pelin tunnelmakin on oudon laimea. Edellisissä osissa siirtyi itsekin Darkmoonin synkkään temppeliin ja Waterdeepin viemäreihin, Myth Drannor -tuntemukset ovat lähinnä luokkaa "hohhoijaa, voi kun pääsisi eteenpäin."

Beholderin hautaamisen jälkeen myös SSI siirtyy kertomansa mukaan Underworld-tyyppisiin 3D-peleihin. Beholder-sadulla ei oikein ollut onnellista loppua.

Ossi Mäntylahti

SSI/U.S. Gold
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, PAS, Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 10 Mt (tallennustiedostot + 2 Mt)
Muuta: 2 Mt EMS efektejä varten
Testattu: 486 VGA SB 8 Mt





Terveisiä tuonpuoleisesta.

Toteutus
Grafiikka on todella nättiä, mutta äänet ja systeemi tahmaavat pelaamista haittaavasti.

Kynnys
Systeemin oppii hetkessä.

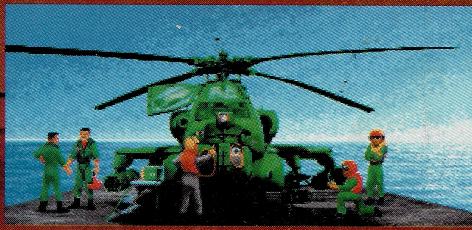
Yhteenveto
Surullinen päätös Beholder-saagalle.

Roolipeli



DESERT STRIKE





RETURN TO THE GULF

Tanssii Apassin kanssa





Shilka kuittaa ottelu- ja erävoiton.



Max "Charger" Count on vakickakkospilottimme.

Sega Megadrive -hitti Desert Strike herätti ilmestyttyään pahennusta, sillä peli hyödynsi varsin peittelemättä Persianlahden sotaa, mikä oli ainakin kaupallisesti hyödyllistä. Sodasta on nyt kulunut kaksi ja puoli vuotta, joten Amiga-version on turvallista tehdä isku kauppojen hyllyille.

Yhdysvaltain ilmavoimien huippumoderni taisteluhelikopteri McDonnel-Douglas AH-64A Apache teki ensilentonsa 70-luvun puolivälissä ja todisti arvonsa Kuwaitin sotanäyttämöllä. Jo viikon kuluttua pelkkä lähestyvä Apache taivaanrannalla sai Irakin sotilaat heiluttamaan valkoista lippua. Mikä sopisikaan "aselaivaa" paremmin sotapelin pääosaan.

Desert Striken tapahtumat sijoittuvat Lähi-Itään, jossa diktaattori Kilbaba on miehittänyt pienen öljyntuottajavaltion. Hullun kenraalin aurinkolaseissa kimaltelee maailmanherruus sienipilven muodossa. Kun uhka on näinkin vakava, Yhdysvaltain presidentti lähettää ilmavoimien asemasta paikalle vain yhden päänahan metsästäjän. Se on pienestä kii, maailman tulevaisuus nimittäin.



Tutka-asemat kannattaa tuhota ensin, jotta viholliset eivät havaitse pääkohteita lähestyvää Apachea.



O.K, target is right there...

Yksinäisen Apachen on suoriuduttava neljästä sotaoperaatiosta. Ne koostuvat lukuisista tehtävistä, jotka vaihtelevat maakohteiden, kuten tutkien ja tehtaiden tuhoamisesta, poliittisten vankien pelastamiseen. Tarkoituksena on tietysti taittaa Kilbaban suunnitelmilta selkäranka.



Saattamalla vangit turvaan liittoutuneiden laskeutumispaikoille korjautuvat Apachen vauriot.



Apache toimittaa sotilaan turvaan.



Apachen matka alkaa lentotukialukselta, josta sukelletaan hiekkamerelle 3/4-perspektiivissä. Ja sitten dyynien rauha rikkoutuu Kilbaban sotakoneiston havaitessa lähestyvän kopterin. Kalashnikovejaan paukuttelevat maajoukot eivät pahemmin Apachea heilauta, mutta ilmatorjuntatykit, ohjuspatterit ja panssarivaunut ovat jo suurempi vaara. Takaisin pesee, sillä AH-64A on varustettu tosielämästä lainatulla aseistuksella. Helikopterin kumpaankin asepuomiin on ripustettu neljä Hellfire-ohjusta ja kasetti, joka sisältää 19 70 mm:n FFAR-rakettia. Nokan alta työntyy esiin kypäräohjattu 30 mm:n automaattitykki. Kohteilla on osumapisteet, ja aseilla tietysti oma tuhovaikutuksensa, joten kannattaa miettiä mitä ampuu ja millä.





Kymmenestä ehdokkaasta valittavan kakkospilotin ampumataidoista riippuu, kuinka nopeasti ja tarkasti kohde saadaan tuhottua. Hänen toinen tehtävänsä on vinssin käyttö, jolla poimitaan ase- ja polttoainetäydennystä ja nostetaan turvaan sotilaita ja sotavankeja. Kun nämä palautetaan laskeutumispaikoille korjautuvat helikopterin vauriot osittain. Oikeasti Apacheen ei mahdu lentäjien lisäksi muita eikä siinä ole vinssiä, mutta toinen vaihtoehto olisi ollut loppumattomat ammukset ja polttoaine. Kumpikohan siis on realismin kannalta parempi vaihtoehto?

Karttaruutu on tärkeä osa peliä. Siitä näkee helikopterin statuksen, sotatantereen kartan, tehtävien kohteet ja useimpien vihollisten sijainnin sekä lisätietoa niistä.

Sodankäynnin taito

Tässäkö kaikki? Aseet laulaen pyyhitään Lähi-Itä maailmankartalta? Sitä himoaville Desert Strike tuskin on oikea peli. Se ei nimittäin ole mikään helppo nakki, ja niin toimintapeli kuin onkin, pelkät nopeat refleksit eivät nyt riitä. Ensimmäisellä pelikerralla ei sotaoperaatiota pysty pelaamaan läpi, eikä se ole tarkoituskaan.

Tehtävien läpivieminen edellyttää tuntien pelaamista. Maasto, vihollisten sijainti ja toiminta, täydennyspisteet ja tehtävien tavoitteet on tunnettava läpikotaisin ja niiden perusteella on luotava kuhunkin tilanteeseen soveltuvat strategiat. Maakohteiden puolustus on eliminoitava ennen kuin niihin voi keskittyä, on arvioitava polttoaineen kulutus, pidettävä silmällä Apachen kuntoa ja niin edelleen. Mitään ei tarjota tarjottimella, joten meininki on hieman eri luokkaa kuin tavallisissa räiskintäpeleissä.



Toisessa operaatiossa on järjestettävä muun muassa vankilapakoja.

Hienoista strategioista ei tietenkään tulisi mitään, jos helikopteri heiluisi kuin suomalainen juhannuksena. Onneksi kopterin hallinta on onnistunut. Toki Apachen ohjaaminen vaatii totuttelua, mutta pian se käy luonnostaan. Siis joystickillä, sillä hiiriohjaus kannattaa jättää vain maininnaksi ohjekirjaan. Kartta ja aseet valitaan näppäimistöltä, mutta siihenkin tottuu.

Käännös Amigaan – PÄIN!

Desert Strike on Megadriven myydyimpiä pelejä, joten Amiga-versio on luonnollisesti herättänyt etukäteishuomiota. Kukaan tuskin odotti, että käännös olisi esikuvaansa parempi, mutta juuri niin on käynyt. Gary Roberts, mies Amiga-John Maddenin takana, ei ole vain kääntänyt hyvää peliä, vaan on tehnyt siitä jopa paremman.

Audiovisuaalista toteutusta on paranneltu, jotta peli tekisi Amigalle oikeutta. Upeasti animoitua Apachea myöten grafiikka on piirretty uudelleen 64:n värin Half-Brite-tilaan. Melko ponnettomat konsoliräjähdykset ovat korvattu videolta digitoiduilla valtavilla tulipalloilla. Maisemiin on lisätty yksityiskohtia, kuten palavia autonromuja, välittämään uskottavampi kuva sotatilanteesta.

Koko ääniraita on kirjoitettu täysin uudelleen. Räjähdykset, ohjuksien suhadukset, moottoreiden humina, kaikki viimeistä efektiä myöten on samplattua. Sotilaat huutelevat paikannuksen helpottamiseksi, naisen ääni varoittaa alhaisesta panssarista sekä polttoaineen loppumisesta ja alkumusiikki sisältää aitoa pilottien puhetta. Ja levyasema pyörii todella harvoin.

Desert Strike on harvinaisen viimeistelty ja huolellisesti suunniteltu peli. Koko tuotteesta uusittua kansikuvaa myöten pursuaa tyyli. Se sisältää kaikki ne ainekset, joita itse voisi haaveilla suunnittelevansa peliin. Sellaiset yksityiskohdat kuten mainiosti animoidut pikkumiehet ja vartiotornista putoavan sotilaan hurja huuto tuovat peliin oman viehätyksensä. Erinomainen toteutus ja pelattavuus, vaativuus ja tehtävien hämmästyttävä monipuolisuus (kakkospilotti on eräässä vaiheessa jopa laskettava ajamaan bussia!) nostavat Desert Striken korkealle Amiga-pelien ilmatilassa.

J. & P. Piira

Electronic Arts
Amiga 500–4000
1 Mt, tukee lisälevaria
Testattu: Amiga 500/1200



Toteutus
Kuvista ei pysty kokemaan hienoja animaatioita, massiivisia räjähdyksiä ja kertakaikkiaan erinomaisia ääniä. Tähän on lääke ja se maksaa juuri Desert Striken verran.

Kynnys
Vaativat sotaoperaatiot takaavat pelaamista viikoiksi.

Yhteenveto
Desert Strike ei ole vain erinomainen Amiga-käännös, se on myös erinomainen Amiga-peli.

Strateginen räiskintäpeli

PELIT HUIPPU **92**

THE LEGACY

Tappava perintö



Kun örkkien tyhjentäminen 3D-holvistoista alkaa maistua puulta, kävisikös vaihtelusta zombiekaartin harvennus katkaistulla haulikolla? Kyllä, KII-TOS!! Tulossa-sivumme pysyväisvieras on vihdoinkin saapunut, ja edustaa Microprosen ensiaskelia 3D-roolipelien maailmassa.

Winthorpin kartanolla on synkkä menneisyys, synkkä salaisuus, synkkä nykyisyys ja vielä synkkä tulevaisuuskin, jollet sinä, Winthorpin kartanon perijä, pysty pelastamaan maailmaa demonilordi Belthegorin invaasiolta.

Mistään pikkukartanosta ei ole kysymys. Huoneita on satoja, ja onpa talossa muun muassa museo, temppeli, mausoleumi ja jopa entinen hullujenhuone.

Perijä kehään

Valittuaan kahdeksasta hahmosta mieluisensa pelaaja todennäköisesti toteaa "jukra"! The Legacyn grafiikka näyttää nimittäin harvinaisen maukkaalta, sillä niin hirviöt kuin ympäristögrafiikkakin on toteutettu ray tracing -tekniikalla, ja Pimeyden palvelijat ovat todella kolmiulotteisen näköisiä. (Meridemonit tosin toivat mieleen jonkun 50-luvun B-elokuvan kumipukuhirviöineen.)

Talon seinät, käytävät ja muut ovat poikkeuksellisen kauniita. Niin metalliovet, ihmisnahkaiset käytävät, egyptiläisen temppelin kopiot et ceterat ovat varsin näyttäviä. Talossa on jopa rekvisiittaa eli tuoleja, sohvia, kelloja ja muita kerrokseen teemaan soveltuvia kalusteita. Osa huoneista on yhden ruudun erikoishuoneita, joissa ei pääse vapaasti liikkumaan.

Legacyn äänet ovat keskitasoa reippaasti parempia. Ovet paukkuvat, hirviöt ääntelevät ja pahaenteiset musiikkiteemat luovat aitoa tunnelmaa ja varsinkin museon viiltävä vingutus todella menee luihin ja ytimiin.

Yhteisvaikutuksena syntyvä tunnelma sen verran tiuha, että useammin kuin kerran pelästyin ihan kunnolla, kun hirviö pääsi yllättämään.

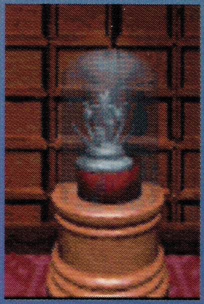
Peli on alle 386/33-koneissa vähän laiskahko pyörimään, joskin vielä pelattava. Kiintolevyn kidutuksesta johtuen Smartdriven asentaminen on käytännön pakko, jolloin käytävät rullaavat mukavasti.

Taas uusi Windows

Kun mukana kehitystyössä on ollut Magnetic "uusi käyttäjäliityntä joka peliin on kunnia-asiamme" Scrolls, pelissä on ainakin teknisesti näppärä ikkunointijärjestelmä. Grafiikkaruutu pysyy näyttävänä, väänsi sen mihin kokoon tahansa. Ruudut voi läiskiä päällekkäinkin ja muokatun lay-outinsa voi tallentaa. Käytännössä pelin tarjoama lay-out on se toimivin.

The Legacyn käyttöliittymä ei tuota yllätyksiä. Nuolia naksuttamalla liikutaan tuttuun 90 astetta/2 metriä -tyyliin, tavarat poimitaan peliruudulta ja niitä voi heittää. Uutuutena hiiren oikea nappi kutsuu esille ponnahdusmenun, joka kertoo mikä esine on ja mitä esineellä voi tehdä. Esimerkiksi Colt.45:n vaihto käteen loitsukirjan tilalle käy totuttua kankeammin, niitä kun ei vaihdeta keskenään automaattisesti.

Hahmo pystyy kantamaan muihin peleihin verrattuna aika vähän tavaraa. Taskuihin menee neljä, käteen kaksi ja salkkuun kahdeksan esinettä. Isommat esineet vievät enemmän tilaa, esimerkiksi katana ryöstää tästä kapa-





Winthorpien sukuhautaa riivaavat kävelevät luurangot. Kyllä ne maahan saa, mutta miten saada ne myös pysymään kuolleena?



Ethereal Plane: portti toiseen ulottuvuuteen. Legacyn rasittavin paikka.

siteetista neljä yksikköä. Siksipä kamakätköltä toiselle juoksentelua onkin runsaasti.

Say hello to my little friend!

Taistelu Legacyssä sujuu mallikelpoisesti. Hit-nappulalla lyödään tai ammutaan lähintä hirviötä, ja jos niitä on päässyt ryhmittymään, Aim-nappulalla saa tähdättyä haluamaansa pimeyden palvelijaa. Aimilla on muuten merkitystä muutaman ongelmankin ratkaisussa.

Aseet jakautuvat karkeasti nuijiin, teräaseisiin ja ampuma-aseisiin. On katkaistua haulikko, M-16-rynnäkkökivääri, moottorisaha, pesäpallomaila, keittiöveitsi ja muuta mukavaa vähemmän näkynyttä. Pyssykät tarvitsevat tietysti ammuksia ja moottorisaha bensaa. Muita elossapysymisen kannalta tärkeitä tavaroita ovat taikakristallit, joista voi imeä taikaenergiaa, uudet loitsut, ruoka ja erilaiset avaimet. Lisäksi päivänkirjansivut, muistilaput ja muut vihjaisevat, auttavat ja luovat tunnelmaa.

Legacy on alunperin suunniteltu sellaiseksi, että tapella kannattaa vasta kun on umpikujassa. Siksipä kunnon väistelytaidolla voikin rynniä hirviön ohi ja oven taakse turvaan. Hirviöiden tappaminen, esineiden löytäminen ja ennen kaikkea ongelmien ratkaisu palkitaan kokemuksella, jolla voi kasvattaa lukuisia taitojaan ja ominaisuuksiaan.

Ongelmia kerrakseen

Ongelmiltaan Legacy muistuttaa genren muita pelejä, kahdella huomattavalla poikkeuksella. Pakkosokkelo puuttuu (joskin vaihtaisin Ethereal Planen siihen heti), samoin kuin ah niin rasittavat kombinaatio-ongelmat.

Olen saanut kyllä nokkani tungettua joka tasolle (kai) aina Belhegorin valtakuntaa myöten, ja ainakin osa vaadittavista toimenpiteistä alkaa olla selvillä. Keksisi vain miten Alberothin näköispainokset saisi pois tieltä tai kierrettyä, että saisin useammankin tarpeellisen tavaran takaisin.

Bugejakin löytyy ravakasti. Kun yrität käyttää esineitä erikoishuoneissa, voivat ne jäädä paikkaan, josta niitä ei enää saa takaisin. Ainakin kun yrittää muiluttaa esineitä Alberothien ohi, osa joutuu limboon. Ja peli kaatuu noin kerran viidessä tunnissa, joten tallentakaa.

Huvia huijaamalla

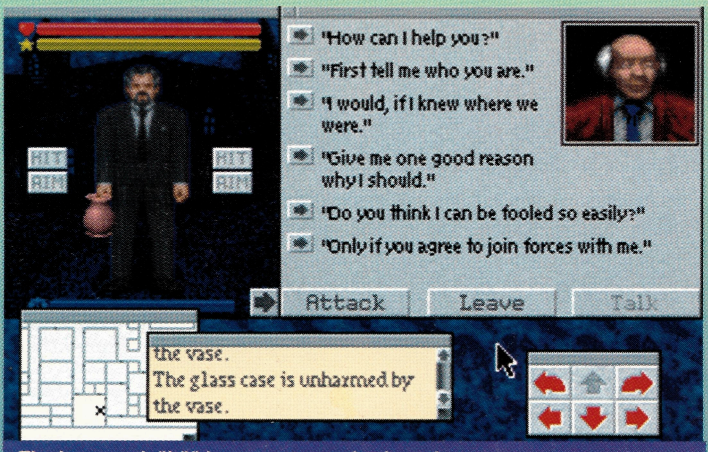
The Legacyn lähes tuhoaa sen brittiläinen masokismi. Surkea rääppähahmo saa voimakkailta hirviöiltä jatkuvasti 10–0 turppinsa ja save/restore-rumba on hirviä. Beholder-tyylillä (tappele-lepää-tappele-lepää) ei voi pärjätä. Ongelmienratkaisuun ei voi keskittyä, kun koko ajan saa olla käpälämäessä, ja v-käyrä kohoaa nopeasti.

Mutta tällä kertaa sadulla on onnellinen loppu. Ohjelmoijat ovat olleet joko tosi typeriä tai tosi kaukonäköisiä. Hahmon alkuarvot on nimittäin äärettömän helppo kilauttaa maksimiin, jolloin peli on noin Beholder I:n luokkaa mitä henkiinjäämiseen tulee, ja pelistä alkaa jo nauttia.

Tämän jälkeen Legacyn suurimmaksi puutteeksi jää se, että se on vähän hajanainen peli, eikä oikein tiedä mitä pitäisi tehdä ja missä ja miten. Legacy on niin kuin palapeli, joka alkaa hahmottua vain pikkuhiljaa. Onneksi imua löytyy sen verran, että karmivimmat hirviöt näkee aamuyöllä monitorin heijastuksesta.

The Legacystä olisi pikku viilailulla saanut todella klassikkopelin, mutta tällaisenaankin se on aivan tarpeeksi erinomainen, jotta sitä uskaltaa suositella.

Nnirvi



The Legacy sisältää jopa muutaman keskustelun.

Legacy-huijaus! Älä lue!

Dirikassa TEXT/CHARGEN on ascii-tiedosto CHARDATA. Tee siitä kopio varmuuden vuoksi ja editoi teksturilla aloitushahmolle sopivat arvot ja loitsut. Pysy kohtuudessa, jottei peli helpotu liikaa. Voit halutessasi vaihtaa myös nimen ja elämänkertatiedotkin. Tallenna puhtaana asciina ja voila! The Legacy on huomattavasti parempi peli. Tosi nokkelat voivat aikansa kuluksi vaikka suomentaa suurimman osan peliä, vaikka "The wooden door on nyt auki" näyttääkin tyhmältä.







Pikku huomautus: kuvat ovat Microprosen toimittamia, ja niistä puuttuvat loitsuvalikko ja esineet.

Toisen kerroksen kummitukset eivät sekoita viskiinsä pyhää vettä.

MicroProse UK
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, SoundBlaster
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 25 Mt (19 ilman alkudemoa)
Muuta: 2 Mt RAM, DOS 5.00

Toteutus
Upeaa valovarjostettua grafiikkaa ja tunnelmalliset äänet. Pikkunäppärä käyttöliittymä.

Kynnys
Kiperiä pulmia paikkapaikoin.

Yhteenveto
Perusversiona itkettävän turhauttava, editoituna nautittava ja tiuhatunnelmainen kauhupeli.

Roolipeli

Alkuperäinen/muokattu
78/88



DOGFIGHT
80 YEARS OF AERIAL WARFARE

Ilmaan ja tappamaan



"Kuka haluaa strategista tehtävänsuunnittelua? Tärkeintä on päästä ilmaan koneita tiputtamaan." Tämä osuva analyysi esiintyi jonkun brittilehden (The One muistaakseni) Harrier Assault -arvostelussa. Ja niinpä minä sanoin ainakin neljä Pahaa Sanaa. Tuollaisen kommentin kuvittelisi kuulevansa vain jonkun täyden maallikon suusta.

No nyt luulisi maksimipisteiden ropisevan, sillä Dogfight on suunniteltu juuri näille "maallikoille". Hyvästi HFR-tutkan hakukuvioiden hienosäätö, tervetuloa yksinkertaistettu ilmataistelu, joka ulottuu aina Ensimmäisestä maailmansodasta nykypäivään.

Klassisia koneita

Dogfight kattaa 80 vuotta ilmataistelun historiaa. Ensimmäisestä maailmansodasta on mukaan luonnollisesti noukittu Sopwith Camel ja Fokker Dr.I, toisesta Messerscmitt Me-109E ja Spitfire ja Korean sodasta Mig-15 ja F-86 Sabre. Pyssyköillä käytävät rähinät loppuvat siihen ja alkaa ohjusten aikakausi. Vietnamin sodasta on poimittu F-4 Phantom ja Mig-21, Falklandista Sea Harrier ja Mirage III, ja kokoelman päättää Syyrian konfliktista imuroidut F-16 Falcon aisaparinaan Mig-23.

Tartu keppiin

Taivaan sineen voi ponkaista kolmella optiolla. Duel edustaa englantilaista ajattelua puhtaimmillaan: kaksi ktonetta, joista lopussa toinen palaa ja toinen palaa kotiin. Duel kelpaa lähinnä harjoitteluun.

What If? on mielenkiintoinen osio, jossa oman koneen kanssa voi ottaa yhteen viiden vapaasti valittavan koneen kanssa. Pystyykö Falcon tiputtamaan kolmitaso-Fokkereita? (Itse asiassa ei niin hyvin kuin luulisi, miettikääpä huviksenne mistä se johtuu.) Huvi on kuitenkin lyhytaikaista: esimerkiksi potkuri- ja suihkukoneen kamppailu on uskomattoman pitkäveteistä, sillä toinen lentää miljoonaa ja toinen kääntyy pennin kolikolla. Tämän valinnan alta löytyy myös mahdollisuus modeemi/kaapelipelailuun.

Missionin alla on tukku kullekin ajalle tyypillisiä tehtäviä eli Englannin tai Hanoin pommittamista esimerkiksi. Näihin tehtäviin osallistuu muunkin tyyppisiä koneita eli Ju-88:ja, Intrudereita sun muita. Tehtävät ovat sinänsä ihan päteviä ja niitä pelaa vielä kun Duelista ja What Ifistä on veto loppunut.

Aahh, ooh!

Nimestään luopunut Vektor Grafix (Shuttle, B-17) osoittaa edelleen olevansa eri vektorivelhojen porukka. Koneiden yksityiskohtaisuutta ei voi kuin ihailla, ja savulaahukset sekä ohjusten vanat ovat parhaita näkemiäni. Maasto on kuvioitua, mutta lattanaa. Efektipuoli on hoidettu korkeintaan keskinkertaisen adlibahtavasti. Lentomalli koneissa on ihan hyvä, ja erityyppisissä koneissa on jopa selvä ero.



Mig-21 laukaisee pari ohjusta Phantomin perään.

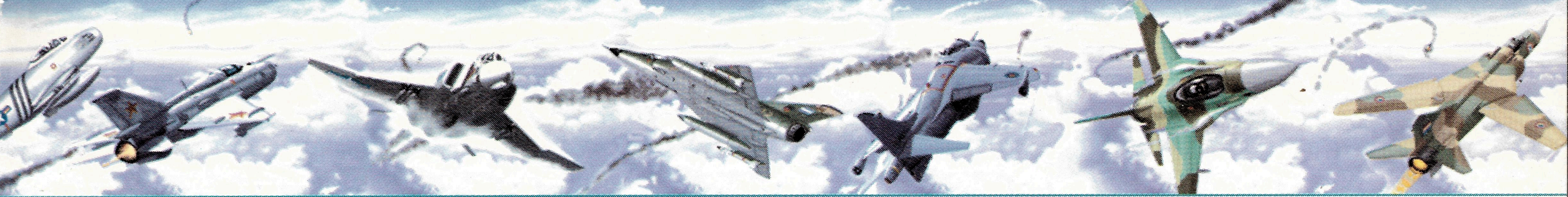


Ulkonäkymiä löytyy totuttu määrä, ja onpa mukaan päässyt Falcon 3.0:n veroinen Padlock View, jonka saa seuraamaan vihulaiskonetta. Harjoittelua se kyllä vaatii ennen kuin sen kanssa pystyy edes lentämään (minä en ole ikinä oppinut, myönnän). Tämä Padlock vielä pyrkii emuloimaan esikuvakoneensa näkymiä, siis esimerkiksi Me-109:n ohjaamosta on jokseenkin rajoitetut näkymät verrattuna vaikka Falconiin.

Tulipa kehuttua, mutta turha pelätä, että olisin käymässä pehmeäksi ja toteaisin brittien vihdoinkin onnistuneen tekemään hyvän lentosimun. Vektor Grafixia taannoin kehaisin, otanpa sanani takaisin.

Siis taas vaihteeksi on mittarit ja näkymä ulos sijoitettu eri ruutuihin. Miksi ihmeessä? Vaikka ruudun saakin lukittua puoleen väliin, silti osassa suihkukoneita tutka jää pimentoon. Sen sijaan mittarit ovat joka koneessa oikealla paikallaan. JOS nämä älykkäät pikku ohjelmoijat olisivat tehneet namumittariston, jossa kaikki oleellinen olisi ollut näkyvissä, olisi siinä se edes sointunut Dogfightin yleiseen henkeen.

Toiseksi ampuminen on pirun vaikeaa, käytössä on ilmeisesti uusia himmennettyjä, taustaan hukkuvia valojuovaluoteja, joita

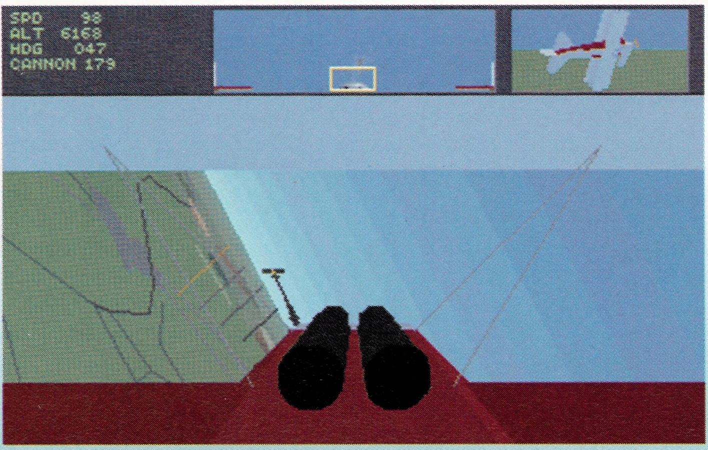


on vieläpä laman kunniaksi pihtailtu, ettei turhat valojuovasuihkut helpottaisi maaliin osumista. Osuman osoittaminen ääni- tai graafisella efektillä onkin jo liikaa vaadittu, kovat lentäjäthän tietysti tietävät pelkällä vaistolla koska vastustajan pelti rytisee.

Paras viimeiseksi

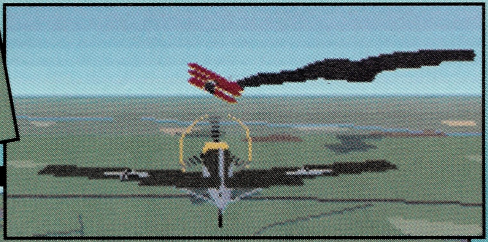
Vektor Grafix on päättänyt tehdä lentosimun, jota englantilainenkin peliarvostelija osaa lentää. Kaikki "turha" on täysin riisuttu ja Falconin ainoa ero Sopwith Cameliin on nopeus, ohjukset ja tutka, kaikki mahdollisimman yksinkertaisimmissa muodoissaan. Ja koneesta toiseen samannäköiseksi standartoituina. Koneikiväreiden ja AA-ohjusten lisäksi maamaalien röpöttämiseen ei ole kuin vapaastilentäviä FFAR-ohjuksia ja Maverickeja, ei siis edes Mk-82-pommeja, mikä sinänsä on lähes historiallista.

Kunnon simuihin tottuneella menee Dogfightin omaksumiseen kymmenen kertaa enemmän aikaa kuin täydellä keltanokalla. Missä Sidewinderin lukitusaluerengas? Missä välimatka lukittuun maaliin? Missä Me-109:n 20 millin konetykit? Missä tietokoneen ennustama luotien lentorata? Miksi Falcon pysyy ilmassa 15 prosentin kaasulla? Antakaa minulle jälkipoltiiinnn!!! Mihin suuntaan tuo



Padlock Viewissa ohjaamo korvataan vektoriversiolla, joka antaa tuntumaa alkuperäisen koneen ohjaamosta ja sen tarjoamista näköaloista.







epäselvä pikselikasa on menossa? Kuinka kaukana se on?? Mitä? Miksi? Missä?

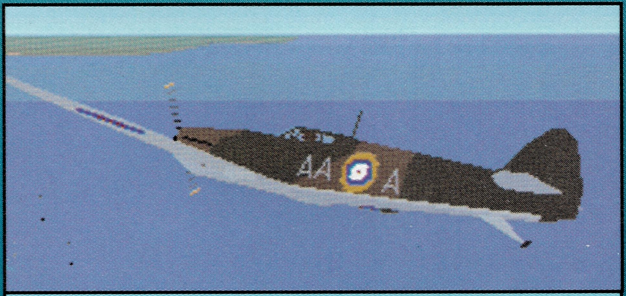
Dogfight on periaatteessa hyvä traineri, josta voi teoriassa edetä raskaan sarjan simuihin, mutta minä jäin totaalisen kylmäksi, mitä nyt välillä otin reippaasti lämpöä. Electronic Artsin Chuck Yeager's Flight Combat on hyvin samanlainen, mutta pelattavampi tuote. Ja jos tehtäviä haluaa, niitä on joka simu täynnä.

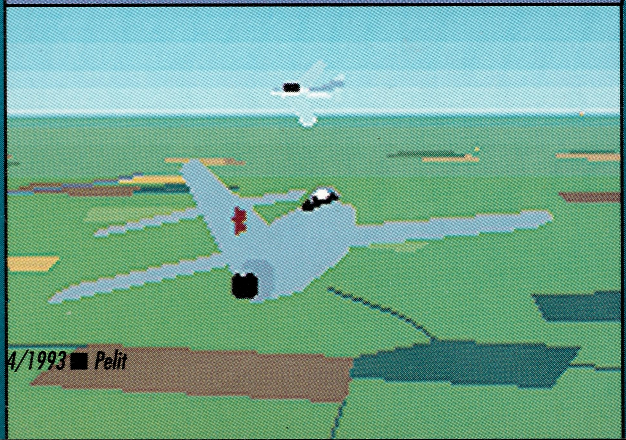
Dogfightin voi kiteyttää näin: "Yksinkertaisuus on kaunista, mutta kuolettavan tylsää". Kaikki kärkisimut tarjoavat lentämistä helpottavia optioita, ja pikku harjoittelulla simujen kiehtova maailma avautuu taatusti varmemmin kuin pakettiratkaisuilla.

Argonaut petti ATACilla, Rowan Software (ST/Amiga Falcon, Flight of Intruder) petti Reach for The Skyllä, Vektor Grapfx petti tällä. Digital Integrationin Tornado on Britannian viimeinen toivo todistaa, että he osaavat tehdä mitat täyttävän lentosimun.

Nnirvi

Microprose
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 6 Mt (pakattu), 8,6 Mt (ei pakattu)
Muuta: DOS 5.00, 1 Mt RAM
Testattu: 486/50, SB







Toteutus
A-luokan vektorigrafiikkaa, keskinkertaiset äänet. Muutenkin tekniikka on hallussa.

Kynnys
Jos osaat lukea tämän, opit lentämäänkin.

Yhteenveto
Liikaa yksinkertaistettu lentosimulaattori.

Lentosimulaattori

79



Illsmouthin ctulhut päivät



H.P. Lovecraftin Cthulhu-mytologiaa on yritetty muutaman kerran hyödyntää tietokonepeleissä, mutta vain Info-alkuiset yhtiöt ovat siinä onnistuneet. Kysymyksessä ovat tietysti Infocomin Lurking Horror ja Infogramesin Alone in The Dark

Shadow of the Comet on Infogramesin uuden, yhteistyössä Chaosium Incin kanssa tehdyn Call of Cthulhu -sarjan esikoinen. (Alone in The Dark ei kuulukaan sarjaan. Sorry.) Shadow käyttää paranneltua Eternam-järjestelmää, joten kysymyksessä on seikkailupeli, ei roolipeli, niin kuin nimestä voisi helposti päätellä.

Sä minulta järjen veit...

Vuonna 1834 lordi Boleskine löysi vanhoista, huonomaineisista käsikirjoituksista maininnan paikasta, jossa tähdet ovat kirkkaampia ja näyttävät olevan lähempänä Maata. Boleskine matkustaa mainittuun paikkaan, Illsmouthin kylään Uudessa Englannissa.

Ja sitten Halleyn komeetta pyörähtää näkyviin. H.P. Lovecraftin ystävät tietävätkin mitä tapahtuu: Boleskine näkee Olion, joka on niin sanoinkuvaamattoman kauhea, että lordi menettää järkensä ja kuolee myöhemmin St. Andrew'n mielisairaalassa. Karmivalla tavalla, luonnollisesti.



Ja luonnollisesti hän jättää jälkeensä luonnoksia, jotka saavat 76 vuotta myöhemmin John T. Parkerin, nuoren astrologin, matkustamaan Illsmouthiin. Ja arvatkaa mitä, kolmen päivän kuluttua Halleyn komeetta näkyy taas! Ja miksi Hambletonin perheellä on räpyläkädet? Iä iä, Cthulhu Ftagn, niin kuin sanotaan.

...ja minusta hullun teit

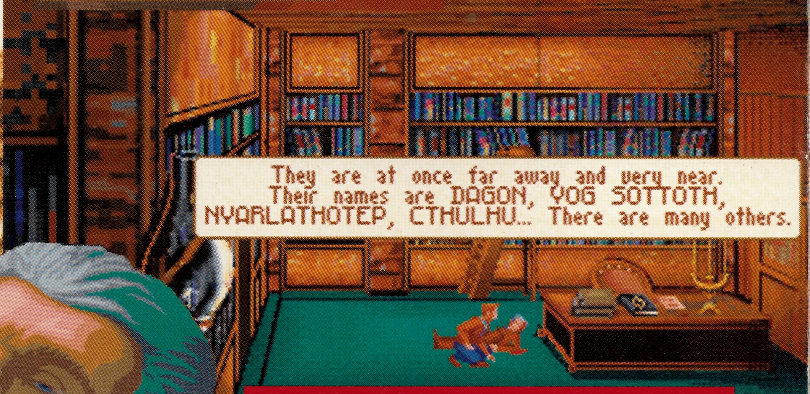
Shadow of the Cometin vahvin puoli on sen progressiivisesti kasvava jännitys. Ensimmäisen päivän leppoisa, pikkuoutouksien rikkoma tunnelma kulminoituu mystiseen rituaaliin ja pyörtymiseen.

Toisena päivänä ei jää enää epäilystäkään, että Illsmouthissa on jotain pahasti vialla: murha, sopimuksia Muinaisten kanssa, outoja ilmiöitä valokuvissa, ja mausoleumi, jonka kuolettavista ansoista selviydyttyä juostaan kilpaa sanoinkuvaamattoman iljetyksen kanssa. Pikkuisten manausoperaatioiden jälkeen Illsmouthissa on muutama Cthulhun-palvoja vähemmän, välipyörtymisen jälkeen pitää enää tuhota kuolematon intiaani ja estää Suurten Muinaisten paluu. Hyvästi Hastur, näkemiin Nyarlathotep!

Lovecraftmaisia aineksia on runsaasti, vaikka Parker pitääkin coolinsa kir-

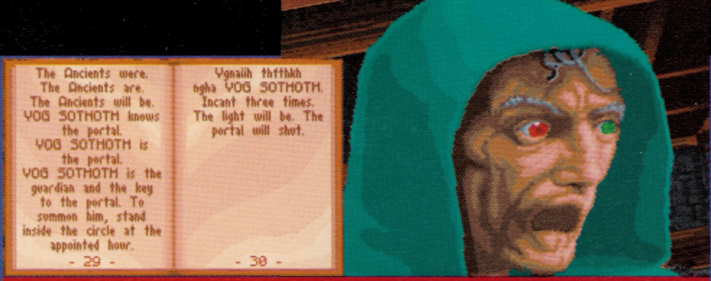






Viimeisillä voimillaan arkistonhoitaja Jugg pitää vielä esitelmän Cthulhu-mytologiasta.





Käyttöliittymän hyviin puoliin kuuluu katkoviiva, joka paljastaa muuten vaikeasti havaittavia esineitä. Käskyvalikoimaan ei monta optiota kuulu: puhu, ota, käytä, katso, inventaario ja muistikirja. Toisinaan esineiden käyttäminen on turhan tarkkaa puuhaa, ja monien papereiden lukeminen onnistuu vain omassa huoneessa.



jallisia esikuviaan huomattavasti paremmin eikä ole hysterian vallassa koko aikaa.

Sanoinkuvaamattomia näkyjä

Grafiikka on aina ollut ranskalaisten vahva ala, eikä Shadow ole poikkeus. Tavanomaisen seikkailupeligrafiikan lisäksi, jossa pikkumies köpöttää bittikarttataustoissa, tarjolla on mainioita lähipotretteja ja näyttäviä ääriviiva-animaatioita. Musiikkia on muutama lyhyt luritus, onneksi samplattuja efektejä löytyy ihan mukava määrä.

Käyttäjäliityntä ei ole paljoa Eternamista parantunut. Parkeria liikutellaan kursorinappuloilla ja esinemanipulaatio käy joko TABin takaa löytyvällä menulla tai näppärämmin näppäinlyhenteillä. Systeemi toimii muuten hyvin, joskus vain tekeminen ja tekemättä jättäminen riippuu liian paljon paikasta. Jouduin jopa itku kurkussa soittamaan Infogramesille, josta selvisi että operaatio täytyy tehdä oman huoneen pöydän vieressä (varmasti tulette keksimään, mikä operaatio). Onneksi selvisi, muuten olisin tullut hulluksi, mikä toisaalta olisi ollut hyvinkin lovecrafmaista.

Liittymän suurin ongelma on palautteen puute, joten ei aina voi olla edes varma, että käsky meni perille, ja edes jonkin näköisiä vinkkejä voisi peli viljellä, varsinkin jos yrittää oikeaa asiaa mutta väärässä paikassa.

Näppäriä keksintöjä ovat muistikirja, johon Parker kirjaa oleelliset vinkit ja joka toimii myös välillä selvänä suunnannäyttäjänä. Parker pääsee myös kyläkartan avulla varppaamaan joko suoraan tai lähelle haluamaansa kohdetta. Ystävällisesti muuten manuaalin loppuosassa on kiellettyä salatietoa, jonka mystisistä hieroglyfeistä löytyy yhtä tärkeää virkettä lukuunottamatta ensimmäisen päivän ratkaisu.

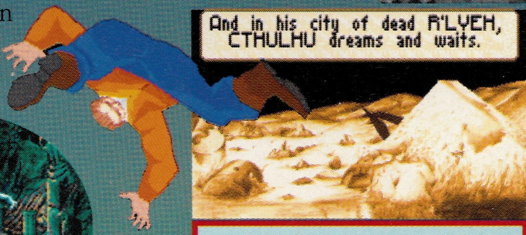
Shadowin ongelmat vaihtelevat keskiraskaista helpohkoihin, joskin mukana on muutama tuumintaakin vaativa. Umpikujiin on parissa kohdin mahdollista joutua, jos tötöilee keskustelussa esimerkiksi suututtamalla Juggin. Peli etenee tapahtumavetoisesti, eli ongelman selvittäminen laukaisee liikkeelle seuraavan. Itse olen jäänyt jumiin kolmannen päivän alkuun, Matawangaa kun ei tunnu löytyvän mistään.

Lienee itsestään selvää, että kauhusta ja/tai Lovecraftista kiinnostuneiden kannattaa ehdottomasti tutustua Shadow of the Cometiin, sillä tarinan imu on melkoinen ja paremmalla käyttöliittymällä pisteitä olisi rapissut roimasti. Infogrames on saanut kuningasidean keskittymällä Lovecraft-peleihin, ja käyttäjäliitynnän parantamisella se nousisi Suurten Muinaisten (Sierragth/Luc'hasArtshogh) joukkoon. Kyllä minä vastaan Cthulhun kutsuun mielelläni toistekin.

Nnirvi

Infogrames
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, SoundBlaster, Sound Master +
Ohjaus: N
Kiintolevy: 7 Mt
Testattu: 486/50, SB







Wanha Jonas Hambleton ei ole kuollut, vaan on vielä varsin sukkela "jaloistaan".





Toteutus
Tavanomaista grafiikkaa tasapainottavat hyvät lähikuvat ja animaatiot, ääniefektit ja musiikinpätkät OK. Käyttäjäliityntä saisi olla parempi.

Kynnys
Vaikeustaso yleensä sopiva.

Yhteenveto
Erittäin mukaansatempaava, jopa jännittävä seikkailupeli.

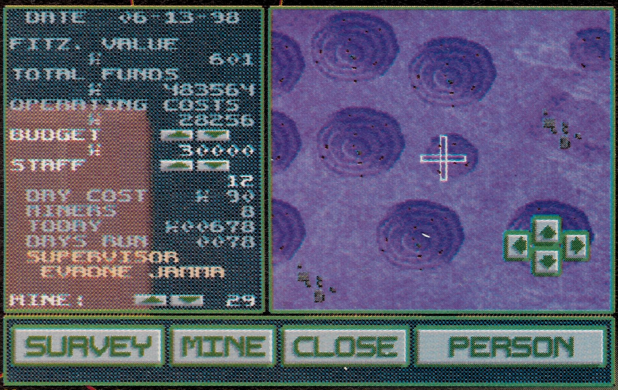
Seikkailupeli



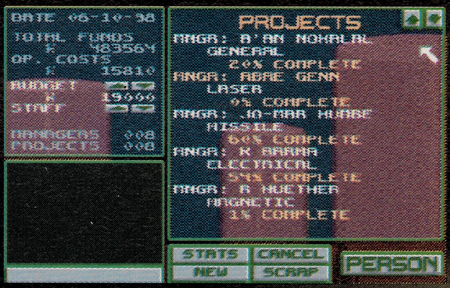
MAELSTROM

Galaksin napamies





Harmonyn pinta alkaa näyttää myyrien kevätretken uhrilta.



Kunnon hallitsijan pitäisi ymmärtää, että tieteen tukeminen maksaa aina itsensä takaisin. Vaan eipä ole Harmonyllä maatalouttа tuettavana.

Jos paketin kannessa puhutaan "The Ultimate Galactic Strategy Gamesta", niin sehän ei säväytä, mutta kun krediiteissä höpistään Syd "Blade Runner" Meadista ja pelin tuottaja on Don Bluth Multimedia (kuuluisa oman puljun pystyttänyt ex-Disney-animaattori), se on jo lupaavampaa. Varsinkin kun pelin pitäisi olla täysin uudentyyppinen strategiaräväys.

Maelstrom sijoittuu tähdistöön, jossa keskenään enemmän tai vähemmän toimeentulevia planeettoja vastassa on Syndikaatti, jonka perimmäinen tarkoitus on alistaa kaikki valtaansa. Pelaaja on entinen Syndikaatin upseeri, joka saa tarpeekseen ja pääsee kaivosplaneetta Harmonyn ylilordiksi. Harmony tuottaa suurimman osan galaksin syrjän fitzholmiumista, joka tärkeysarvoltaan vastaa dilithium-kristalleja Star Trek -maailmassa. Tarkoitus on piestä Syndikaatti etsimällä heidän kotiplaneettansa ja hyökkäämällä sinne.

Maelstromin perusidea on erittäin mielenkiintoinen: valtavan avaruuslaivaston siirtelyn ja galaksin valloittamisen asemesta Maelstrom yrittääkin emuloida elävää elämää henkilösuhteineen, kieroiluineen ja vendettoineen. Naapureilta täytyy pummia apua ja ratkoa pelissä esiintyviä juonenkäänteitä vähän Star Control 2:n malliin.



Hallitsija tekee työnsä Executron 1200 -koneella, jonka käyttöliittymä on pikkaisen kankea ja grafiikka oudon EGAhtavaa. Don Bluthin ansiota lienevät silloin tällöin näkyvät mainiosti animoidut pikku elokuvat. Peli etenee reaaliajassa ja nopeuden voi säätää täysin portaattomasti.

Manuaali valitettavasti jättää arvauksen varaan aivan yhtä paljon kuin selittää, ja pelaajan on lähes pakko lukea lopussa oleva apujuttu, joka sitten antaa liikaa vihjeitä oleellisista juonenkäänteistä. Saapahan kuitenkin käsityksen, miten pelimekaniikka periaatteessa toimii.

Jos et sä soita...

Videopuhelimella pelaaja voi soittaa omille osastopäälliköilleen ja muiden planeettojen johtajille, muun muassa. Heille ei kuitenkaan voi sanoa mitään, ja yhteydenotto muihin kihoihin tulkitaan aina automaattisesti avunpyynnöksi. Jos joku muista hallitsijoista soittaa, hän yleensä joko ruinii apua tai mainostaa uusinta tuotettaan. Puhelimen kautta voi myös lukea henkilön kansion, joka sisältää hänen elämänkertansa oleelliset osat.

Hallintoruudussa väännellään eri osastojen palkkausta ja budjettia, myydään Harmonyn kehittelemää teknologiaa yleiseen jakeluun ja käynnistetään kysely omasta kansansuosiosta. Epäsuosittu hallitsija nimittäin saattaa saada hamppusolmion.

Kaivosruudussa tutkitaan maastoa ja avataan fitzholmium-kaivoksia ja tutkimustyöruudussa aloitetaan tutkimusprojekteja, jotka tulostuvat aikanaan uusina aseina, puolustusjärjestelminä ja muina hyödyllisinä. Tai sitten projekti karahtaa karille ja dumpataan Ö-mappiin. Jos kunnon asejärjestelmä esimerkiksi syntyy, ei sitä välttämättä kannata pistää pikkurahalla myyntiin ja muiden käytettäväksi, vaan pitää monopoli itsellä.

Henkilökuntaruudun vaihtuvaa tarjontaa kannattaa tsekkailla. Sieltä voi tuurilla löytyä vaikka uusi Einstein, Kirk tai James Bond. Tutkijat, agentit, kaivosten esimiehet, alusten upseerit ja agentit täytyy nimittäin itse palkata, ja henkilön kyvykkyys vaikuttaa suoraan siihen, miten hän hommansa hoitaa. Näiden lisäksi on noin 250 henkilöä henkilökuntaa, jonka täytyy riittää miehistöksi, tutkimusassistenteiksi, kaivosmiehiksi ja muiksi byrokraateiksi, ja näillä on paha taipumus loppua kesken.

It's a S.I.N.

S.I.N. eli Secret Intelligence Network on pelaajan Salainen palvelu. Planeetan turvallisuudesta huolehtimisen lisäksi S.I.N.-agentit voidaan määrätä tiedustelukeikoille, kuiskimaan Harmonyn puolesta (josta saattaa tippua avustuksia), penkomaan julkisuuden henkilöiden menneisyyttä, ja jos kaapista löytyy luuranko, myös kiristämään pikku avustuksia.

Agenttien käyttö on kuitenkin aika hämärää: jos planeetalla X tapahtuu jotain, täytyy sinne lähettää agentti tiedusteluretkelle ja toivoa, että hän löytää jotain. Agentitkin näet ovat vain ihmisiä (tai vastaavia).

Aina, kun naapuriplaneetan päämies lakkaa vastaamasta puhelimeensa, on syytä epäillä pahaa ja lähettää agentti asialle: saattavatpa Syndikaatin vekkulit olla rakentamassa planee-

talle pikku pesää, jolloin kunnon sabotointi saattaa pelastaa päivän.

Sukkulalla Venukseen

Planeetta ilman avaruuslaivastoa on pian Syndikaatin planeetta. Mitään valtavia laivastoja ei voi pykätä, sillä henkilökunta loppuu ennen kuin rahat, joten pikkuprötöjen asemesta kannattaa panostaa suoraan kunnon vehkeisiin (pois lukien Swarm-luokka, joka ei kaipaa miehistöä), sillä jos alus tuhoutuu, menee siinä nippu henkilökuntaakin.

Alusten ominaisuudet eli nopeus ja kestävyys määräytyvät sen rungon mukaan. Rungosta riippuen saa alukseen pultattua valtavan määrän aseita, puolustusjärjestelmiä ja tietokonejärjestelmiä, mutta itse taistelussa käytetään vain asetta kerrallaan kunnon täyslaidallisten asemasta. Pärjäämisen sääntönä kannattaa muistaa, ettei köyhällä ole varaa huonoon.

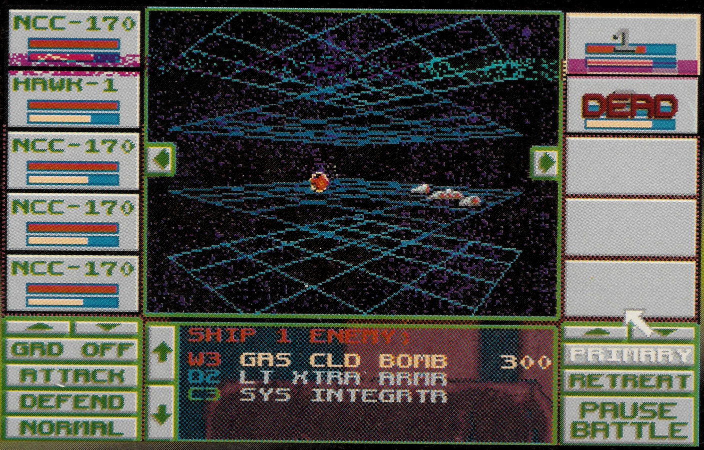
Avaruustaistelut käydään näennäiskolmiulotteisen kaksiulotteisesti, ja ne jäävät itse asiassa vuorottaisen mätkimisen asteelle, taktiset nyanssit ikävästi puuttuvat. Aluksia voi itse yrittää komentaakin, tärkeimpänä komentona oikein ajoitettu käpälämäkikomento.

Avaruuslaivastoja ei voi käyttää kuin toisten alusten tuhoamiseen. Vaikka planeetalla olisikin Syndikaatin tukikohta, siellä ne mahtavat Dragon-luokan risteilijät vain kelluvat kiertoradalla pystymättä massiiviseen tuhoiskuun.

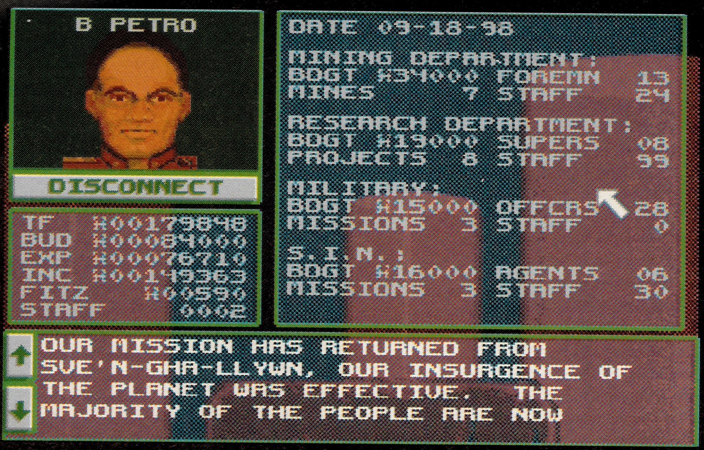
Vain harhaa...

Pelasin Maelstromia viikonlopun intoa puhkuen ja vain Simpsonien ajaksi tauoten. Mutta ah ja voi! Yhä selvemmin ja selvemmin paljastui, että pelaajan optiot ovat todella rajatut. Muista planeetoista ei saa varsinaisia liittolaisia, apu jää yleensä rahaan ja muutamaan mieheen. Planeettoja ei saa edes miehitettyä, mikä EI ole hauskaa, jos Syndikaatti on salaa livahtanut melkein takapihalle. Varsinkin kun S.I.N.-agentti sabotoi Syndikaatin tukikohtaa ja kehtaa suositella lopuksi laajamittaista iskua avaruuslaivastolla. Syndikaatti tietysti voi vallata niin monta planeettaa kuin suinkin tekee mieli.





Yliordi Nirvin Dragonit pistävät Syndikaattia nokkiin.



Agentti Petro on onnistunut herättämään sympatiaa Harmonylle.



Dragon on isoin ja tehokkain runko. Pitäisiköhän pistää Hawk romuiksi ja vaihtaa rotevampaan?

"Satunnaistapahtumat" toistuvat jokseenkin tarkkaan samassa järjestyksessä, joten muutaman uudelleenaloituksen jälkeen alkaa niin sanoakseni imu rapista. Muutenkin sellaista keskiraskasta idioottimaisuutta ja epäloogisuutta on aivan liikaa. JJJ Kasvin koneessa peli kaatui jatkuvasti viimeistään puolen tunnin sisällä, minulla ei ongelmia ollut.

Ärsyttävin piirre on Game Over ilman minkäännäköistä selitystä miksi. Vuoden -98 loppupuolella nimittäin peli jatkuvasti päättyi täysin yllättäen. Ei havaittua hyökkäävää laivastoa, ei mitään, vain loppuanimaatio. Mihin kuolin, ken kertois sen?

Maelstromin perusidea eli strategiapeli, jossa pääpaino on ihmissuhteiden kanssa pelaamisella, on silkkaa rautaa. Kunpa pelaajalla olisi ollut edes samat mahdollisuudet kuin pahoilla pojilla. Sääli, sillä peli oli aluksi varsin viehättävä, mutta jossain vaiheessa kahden vuoden kehittelytyötä metsä on jäänyt pahasti puiden varjoon.

PS. Syd Mead on ollut vain inspiraationlähteenä.

Nnirvi

Merit Software/
Don Bluth Multimedia
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 14 Mt
Muuta: 1 Mt RAM
Testattu: 486/50, SB

Toteutus
Upeita (ja harvinaisia) animaationpätkiä, muuten grafiikka on menneisyydestä, samoin äänet. Käyttöliittymä olisi voinut olla notkeampi.

Kynnys
Manuaalin lukemisen jälkeen pelaaminen perustuu arvaukseen.

Yhteenveto
Potentiaalisesti klassinen strategiapeli on jäänyt raa'aksi. Toivottavasti näemme pelaajapalautteen pohjalta koostetun Maelstrom II:n.

Strategiapeli

72





Palanut kynttilä

The Magic Candle III kuuluu sarjaan vaatimattoman näköiset, mutta tanakalla sisällöllä varustetut tietokoneroolipelit. Kolmas Maaginen Kynttilä kelpaisi hyvinkin Ultima-sarjan pahimmaksi kilpailijaksi.

Magic Candle II keräsi Pelit 4/92:ssa roimat 86 pistettä lukuisten kehujen myötä. Niinpä Mindcraft pisti parhaat voimansa peliin, ja lehtemme kehujen innoittamana kasasi uuden juonen rakentaen pelijärjestelmänkin uusiksi, entistä ehommaksi. Vai tekikö sittenkään?

Itse asiassa MC III on, muutamia pikku muutoksia pelisysteemissä lukuunottamatta, lähes kopio MC II:sta. EGA-tukea ei enää ole, ja samplatut ääniefektit on lisätty.

Uuden seikkailun elkeitä

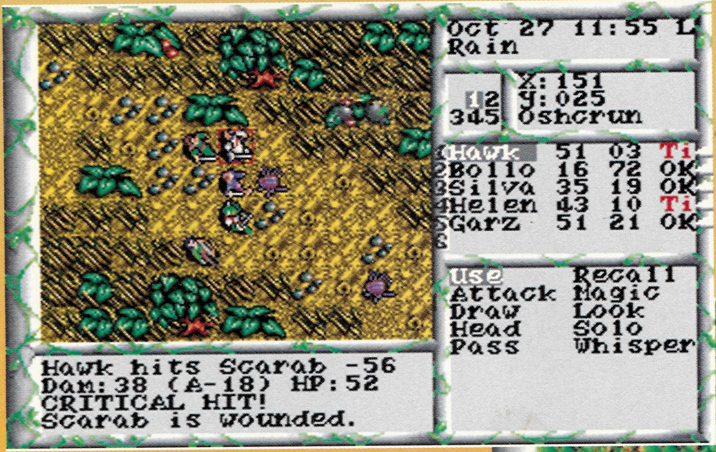
Neljä vuotta on kulunut sitten Neljän ja Neljänkymmenen salaisuuden ratkaisemisen. Demoni Zakhak lyötiin ja maailma oli hiukan parempi paikka elää. Pahan tyyssija Gurtex lannistettiin ja kuningas Rebnard armeijoineen käy pitkää kampanjaa alueen vapauttamiseksi pahojen poikien vallasta. Pelaaja vain ei päässyt mukaan, sillä jonkun täytyi jäädä vartioimaan kotiakin.

Mutta sitten jokin outo tauti ilmestyi riivaamaan lähimetsää. Myöhemmin ilmeni, että sama tauti on levinnyt laajemmaltikin. Kaupungit ovat tuhoutumassa, hirviöt jylläävät ja muita perinteisiä katastrofin enteitä on ilmassa. Mikä on taudin takana? Onko se luonnollinen, vai jonkun/jonkin aiheuttama? Mitä Nekrasin kaupungille tapahtui? On vain yksi joka sen voi selvittää, joten ei muuta kuin kavereita etsimään ja Soliaan.

Kuten MC II, ei Magic Candle III voi avautua kaikille peli-ihmisille tänä nykyajan teknoihmekautena. MC III eroaa valtavirrasta niin monessa suhteessa, että voi vain kunnioittaa tekijöitä, jotka uskaltavat luottaa siihen, että vielä löytyy ihmisiä, jotka välittävät myös pelin sisällöstä eikä pelkästään ulkokuoresta.

Pelijärjestelmältään Magic Candle III on täsmälleen yhtä erikoinen kuin MC II – muita vastaavia systeemejä ei sitten löydykään, lähinnä ehkä Ultima V, josta on hyödynnetty parhaat puolet. Erikoisia toimintoja riittää, kuten mahdollisuus hajoittaa ryhmä osiin, jakaa muille tehtäviä, korjata taistelussa kuluneita aseita yms. Energiaa ei riitä loputtomiin, sillä niin ympäriinsä juokseminen kuin taikojenkin loitsinta vaatii veronsa.

Ainakin kaikki optiot ovat selkeästi näkyvissä.







Maastossa liikutaan taas yhtenä rykelmänä.



Niinpä riittävän yöunen saannista on huolehdittava joko leiriytymällä majatalossa tai piilotetuissa turvalinnakkeissa. Tiukoissa tilanteissa voi naamaan nakata sieniä, jotka helpottavat seikkailijajengin elämää eri tavoilla, vaikkapa parantavat osumatarkkuutta miekan heilutuksessa tai nostavat energiatason maksimiin.

Taikasysteemi ei ole millään tavalla standardi, sillä vaikka totutusti kaikki eivät voikaan oppia taikomaan, on taikojen pähänsaanti kertaluokkaa vaikeampi operaatio. Vaikka olisi miten hyvä magiassa, ei taikuriksi ole asiaa ilman taikakirjaa. Taikakirjoja on useamman tyyppisiä, ja ne sisältävät lähinnä oman alansa taikoja, kuten Demaro jossa on suojaamistaikoja. Taiat on painettava muistiin yksi kerrallaan, mikä onnistuu vain kirjaa selaamalla.

Paras idea on kenties kokemusjärjestelmä, josta tulee mieleen Runequestin vastaava systeemi. Kukin kyky kehittyy itsekseen sitä käytettäessä tai koulutuksen myötä, joten taikurikin voi heiluttaa tarvittaessa miekkaa. Kovin tehokkaaksi miekkamieheksi maagista ei koskaan ole, tietty yläraja sentään jokaiselta löytyy riippuen rodusta ja ammatista. Täten MC-sarjan kokemusjärjestelmä on edelleen ylivoimainen kaikkiin muihin datamuodossa liikkuviin roolipeleihin verrattuna.

Sisällöltään ja pelisysteemiltään Magic Candle III kilpailee täysitehoisesti suurimpienkin roolipeligenren edustajien kanssa. Ultimat seiskaa ja Underworldeja myöten ovat sisällöllisesti vakavasti uhattuja, vaikkakin suuri massa päätyneekin todennäköisemmin näihin graafisesti komeampiin peleihin. Henkilökohtaisesti valitsisin mieluiten MC III:n kuin minkään muun kaupallisen roolipelin. Ei ulkokuori, äänitehosteet, vaan sisältö ja systeemi ovat hyvän roolipelin pohja. Ja niitä kyllä Magic Candle III:ssa riittää.

Jukka O. Kauppinen

Mindcraft
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N
Testattu: 386/25, VGA



Toteutus
Perinteinen, vanhanoloinen, mutta idearikas ja kiinnostava.

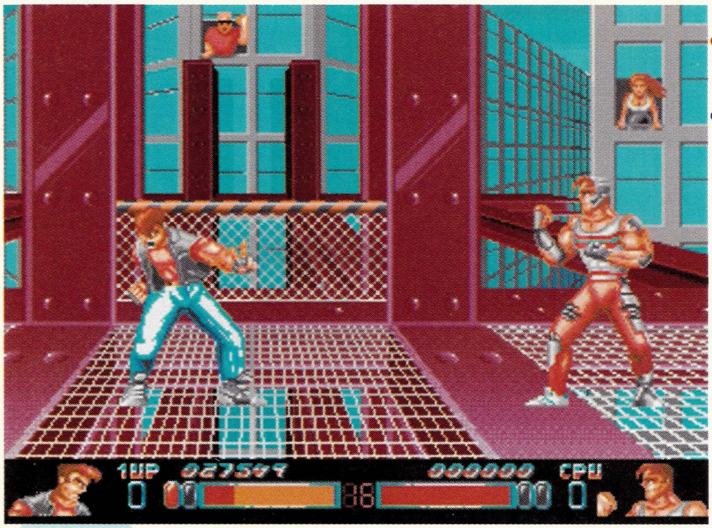
Kynnys
Yksinkertainen. Käsikirjaa tarvitaan enimmäkseen muutaman pikkuseikan käsittämiseen ja taikojen/sienien selityksiin.

Yhteenveto
Roolipeli, joka osoittaa miten perinteisellä toteutuksella voidaan tehdä vielä nykyäänkin upeaa jälkeä. Yksilöllisen henkilön valinta.

Roolipeli

88





Amiga-Update

Body Blows V 2.0

Beat 'em up. (Arvostelu sivulla 24.) Tuskin Body Blows on ehtinyt ilmestyäkään, kun Team 17 on saamansa palautteen perusteella tehnyt jo uudistetun version. Tappelijat eivät enää ole haamuja, sillä heille on lisätty varjo. Toimintaa on nopeutettu ja suuret hahmot liikkuvat entistä vikkelämmin, mikä parantaa muutenkin hyvää pelattavuutta. Suurimmat muutokset koskevat yksinpeliä. Se on muutettu arcade-moodiksi, jossa loppuruudut riippuvat käytetystä sankarista. Kierrosten määrän voi valita ja kellon kytkeä pois. Peliin on lisätty uusi yksinpelin muoto, mihin voi valita minkä tahansa kymmenestä hahmosta.

Valitettavasti parannukset eivät kohdistu niihin asioihin, joihin me olisimme kaivanneet muutoksia, eli tietokonevastustuksen ylivoimaan sekä huonoon grafiikkaan, joten arvosana nousee vain pisteellä. Huhtikuun lopusta liikkeelle lasketut Body Blowsit pitäisivät olla uusittuja, (Boot-levykkeessä lukee "Amiga Version 2"). Vanhan Boot-levyn voi lähettää vaihtoa vastaan Team 17:lle osoitteeseen:

Body Blows Upgrade Offer, Team 17, Marwood House, Garden St, Wakefield, West Yorkshire WF1 1DX, England

Mukaan on laitettava puntia postikulut kattamaan, postista kannattaa kysyä tarkemmin.

J. & P. Piira

Team 17
Amiga
Testattu: Amiga 500 ja 1200

76

Premier Manager

Manageripeli. Eikö jalkapalloseurasimulaatioille tule lainkaan loppua? Kyllä hyvä sellainen aina paikkansa lunastaa, mutta viime aikoina on jokainen manageripeli valettu samasta muotista. Gremlinin Premier Manager ei ole poikkeus. Jälleen on luotsattava pieni rupuinen seura nelosdivarin pohjamudista valioliigan loisteeseen täysin samoin keinoin kuin noin tuhat kertaa aikaisemminkin.

Päävalikon 12 ikonin välityksellä hoidetaan tavallisimmat managerin toimet. Pelaajia laitetaan myyntiin siirtomarkkinoille ja ostetaan uusia tilalle, stadionin tiloja kohennetaan tarpeen vaatiessa ja puhelimella otetaan yhteyttä valmentajiin sekä rahoittajiin. Taulukkoa on joka lähtöön joukkueen historiasta tuoreimpiin liigatilanteisiin ja faxilla saadaan uutisten lisäksi tietoja pelaajasiirroista. Itse ottelut esitetään sarjana pieniä animaatioita, jonka nopeuden voi säätää. Parhaimmillaan matsin tapahtumat on käyty läpi vajaassa puolessa minuutissa.

Premier Managerin suurin ongelma on se, että joukkueeseen ei saa konkreettista tuntumaa. Pelaajat jäävät vain merkkijonoiksi lukemattomiin listoihin. Yksilöllinen harjoittelu on tervetullut uudistus, mutta mistään ei saa tietoa siitä, mihin suuntaan rääkit ovat pelaajan kykyjä vieneet!!! Pelin pinnallisuuden vuoksi otteluihin ei tule miettineeksi erityisempiä strategioita, varsinkin kun niitä on ruhtinaalliset neljä: puolustava tai hyökkäävä peli, pitkää palloa ja perään -taktiikka sekä lyhytsyöttöpeli. Kentän osa-alueille ei siis voi määrätä erillistä pelityyliä, mikä on HYVIN suuri miinus. Onneksi kuvioita ja pelaajia sentään voi vaihdella kesken ottelun, joka puolestaan ei ole lainkaan yleistä manageripeleissä.

Jos välttämättä haluaa leikkiä jalkapallojoukkueen pomoa, kannattanee yhä tutustua U.S. Goldin The Manageriin. Toinen vaihtoehto on katsella futista telkkarista ja huudella ohjeita pelaajille. Sillä saa yhtä paljon aikaan kuin tässä pelissä.

J. & P. Piira

Gremlin
Amiga 500–2000, myös 1200 ja 4000
1 Mt, tukee lisälevaria
Testattu: A500/1200

63





Datalevyke

Humans: Human Race – The Jurassic Levels

Puzzlepeli. Ennen ilmestymistään alkuperäinen Humans herätti suurta kohua, koska peli muka lainasi liian rohkeasti Lemmingsiä. Ideansa peli toki sai vihreäpäisiltä jyrsijöiltä, mutta muita yhtäläisyyksiä ei juuri ollut. Tarkoituksena oli pyörittää ihmisen evoluution rattaita ohjaamalla luolamiesesi-isiämme heimon jäsenten yhteistyön ja alkeellisten esineiden avulla. Toimenkuvaan kuului muun muassa kumppaneiden pelastaminen, tulen löytäminen ja pyörän keksiminen.

The Jurassic Levels tarjoaa 80 tasoa samaa toimintaa sillä erolla, että kentät ovat jo alusta asti suurimittaisia ja haastavia. Punaisena lankana on, että ihminen sai alkunsa jo dinosaurusten valtakautena. Niinpä tasot vilisevät jos jonkinlaista matelijaa.

Humansin pahimmat viat olivat kamala levykeohjelmointi ja epäinhimmillinen käyttäjäliityntä. Datalevyke on ohjekirjan mukaan kasattu pelaajapalautteen perusteella, mutta eikö kukaan muka ole valittanut edellä mainituista epäkohdista? Peli on levitetty levykkeille yhtä päättömästi kuin esi-isänsä, eikä lisälevaria vieläkään tueta. Tasojen periaatteen hahmottaminen ei ole vaikeaa, mutta ratkaisun toteuttaminen kestää ikuisuuden, kiitos hirveän joystick-näppisohjauksen, joka vie turhaa aikaa tasojen aikarajoituksesta. Keskinkertaista grafiikkaakaan ei ole vaivauduttu parantamaan eikä peliä myöskään ole sovitettu A1200:een.

Jos (kun) jurakauden tahkoaminen kyllästyttää, saa hupia

pakettiin piilotetusta oheiskräästä, johon askartelutehtävien lisäksi kuuluu perinteinen noppalautapeli. Muuten, miksiköhän pelin jokseenkin epämiellyttävät luolamiehet eivät ole samanlaisia hupaisia karvanaamoja kuin oheismateriaalissa?

J. & P. Piira

Mirage
Amiga 1 Mt, ei A1200 yhteensopiva
Testattu: Amiga
The Jurassic Levels ei tarvitse alkuperäistä Humansia toimiakseen!
Testattu: Amiga 500

70

Amiga-Update

A-Train

Strategiapeli. Tämän japanilaista alkuperää olevan rautatie- ja kaupunkisimulaation tavoitteena on kerätä rahaa kuin roskaa. Päätehtävä on toimivan rautatieverkoston luominen, jotta sen ympärille rakentuisi tuottava kaupunki. Kuvaan kuuluu osakekeinottelua, maanostoa- ja myyntiä ja muuta sellaista. Pelityyppi tuo mieleen Maxiksen oman SimCityn sekä Sid Meierin Railroad Tycoonin.

Amiga-käännös tästä laajasta pelistä on yllättävän onnistunut. Käyttäjäliityntä on sovitettu Amigaan ja kaikki toiminnot hoidellaan kätevästi kuvaruudun alareunan valikosta, joten ohjekirja ei ole täysin yhteensopiva. Uusiksi rustattu systeemi ainakin vaikuttaa PC-versiota selkeämmältä. Lataustauot eivät ole mikään ongelma. Yhdelläkin levyasemalla pärjää hyvin, joten kiintolevy ei ole pakollinen.

Yläviistosta kuvattu kaupunkinäkymä on lo-resilla aivan siisti, mutta näyttää pelin kannalta liian pienen palan karttaa. Hi-Restilaan vaaditaan melkoinen hardware tai Amiga 1200. Tällöin peli tosin on niin hidas ja välkkyvä, että ilman multisyncmonitoria ja kiintolevyä hi-resilla ei voi edes kuvitella pelaavansa.

Ohjekirjan mukaan A-Trainin tarkoitus on hauskuuttaa ja piristää, mutta pelin vaikutus vastaa pikemminkin unilääkettä. Aloittaminen on tietenkin mukavaa, mutta pian pelistä tulee samoja ratoja (!) junnaava. Siinä ei yksinkertaisesti tapahdu tarpeeksi, että peli jaksaisi pitää mielenkiintoa yllä. Toisaalta on helppoa ymmärtää japanilaisten nauttivan tämänkaltaisen pelin ääressä, eroaahan heidän käsityksensä ajanvietteestä muutenkin länsimaisesta (ainakin, jos piilokameroihin on uskomista).

Jos välttämättä haluaa hallita rautateiden maailmaa, antaa Railroad Tycoon siitä vakuuttavamman kuvan kuin A-Train. Täydet pisteet Maxikselle Amiga-käännöksestä, peli vain ei ole niin hyvä.

J. & P. Piira

Artdink/Maxis/Ocean
Amiga, PC, Mac
Lo-Res: 1 Mt tai enemmän
Hi-Res: 1 Mt Chip-RAM + 512 Kt Fast-RAM
Tukee lisälevaria, kiintolevyä ja kirjoitinta
Testattu: Amiga 500 ja 1200

72

PC-Update

Nigel Mansell's World Championship

Autopeli. Nigel Manselkin venyy kolmanteen esiintymiseensä lehdessämme, nyt PC-inkarnaationa.

Nigel Mansellissa pääsee autoa virittämään ja pysähtymään pitstopille renkaiden vaihtoon.

Grafiikka jopa käyttänee enemmän värejä kuin Amigaversio, mutta kun jotenkin tuntuu siltä että NMWC olisi kotoisin parin vuoden takaa. Päivitys on nopeaa, mikä ei ole varsinainen ihme kun alla pyörii 486.

Ottaen huomioon kuinka kivoja ääniä britit rutistavat Amigasta, on Mansellin AdLibahtava ääniefektivalikoima masentava: ohutta vinkunaa ja pikku nirskahduksia. Kyllä autopeleissä pitäisi jo olla kunnon äänet.

Ei Mansell ärsyttänyt mutta ei kyllä kiinnostanutkaan, enkä ymmärrä miksi se on yleensä julkaistu. Formula One Grand Prix riittää täyttämään PC-pelaajien rallitarpeet enemmän kuin tarpeeksi, eikä Nigelistä ole niin raskaaseen sarjaan kamppailemaan.

Nnirvi

Gremlin
Näyttö: VGA
Ääni: Roland, Adlib, SoundBlaster
Ohjaus: J, N, H
Kiintolevy: 1,1 Mt
Testattu: 486/50 SB

74

PC-Update

Lemmings 2

Puzzlepeli. Pelit-lehden numerossa 2 käytiin sopuli-ilmiö perusteellisesti läpi, joten nyt voitaneen keskittyä epäolennaisuuksiin. Sikäli kun joku ei ole kuullut Lemmingseistä, kerrottakoon hänelle, että kyseessä on yksi maailmankaikkeuden levinneimmistä ja suosituimmista ongelmanratkontapeleistä, jossa pelaajan on pelastettava mahdollisimman moni kohti tuhoaan tepsuttelevista sopuleista. Lemmings II – The Tribes on luonnollisesti sen jatko-osa.

Pelin mukana tulee pahaenteinen keltainen lappu, jonka mukaan yhteensopivuusongelmia on havaittu, muttei korjattu. Niinpä pelin ensimmäinen puzzle olikin saada musiikki ja ääniefektit toimimaan. Parin tunnin ähellyksen jälkeen vihdoin ratkaisu löytyi (DRDOSsaajille tiedoksi: memmax +u) ja kuinka ollakaan tässä vaiheessa pelin intro hyytyi! Peli kuitenkin toimii, mikä on tietysti tärkeintä.

Lemmings II:n tärkein oivallus on kenttien jakaminen kahteentoista kymmenen kentän (ja heimon) ryppääseen. Tällöin yksi ongelmakenttä ei kokonaan jumiuta peliä, jäähän vielä yksitoista muuta ratkottavaksi. Yhden ja ainoan sopulin pelastaminen riittää kentän läpipääsemiseksi, mutta seuraavan kentän läpäisy tällä yhdellä sopuliparalla on taatusti työlästä. Mahdollisuus palata aiemmin pelattuun kenttään on onneksi olemassa. Jokaisessa kentässä on nyt myös mahdollista pelastaa kaikki 60 sopulia, mikä on motivoivaa ja itse asiassa tarkoittaa useampien eri ratkaisujen olemassaoloa.

Erilaisia kykyjä on tarjolla vajaat 60, vaikkakin osa uusista kyvyistä on kieltämättä entisten toisintoja. Yhdessä sumpussa olevasta sopulirykelmästä on edelleen yhtä sattumanvaraista saada aikaan esimerkiksi hyppy haluttuun suuntaan. Ja jos hyppykykyä on annettu tasan yksi kappale, on vallan rasittavaa kun sopuli kerta toisensa jälkeen pomppaa tietysti väärään suuntaan ja koko ratkaisuyritys menee uusiksi. Miksi vasen hiirinappula ei voisi hyppäyttää vasemmalle ja oikea oikealle?

Jokaiseen suuntaan tapahtuva vieritys on silkinpehmeää, mikä tekee pelistä edeltäjäänsä silmäystävällisemmän. Salasanoja ei peli enää jaa vaan pelitilanne tallennetaan sujuvasti kiintolevylle.

Jotenkin Lemmings II:sesta odotti jotain suurta ja ihmeellistä, mutta käteensä sai vain erinomaisen – ja hauskan – puzzlepelin, joka lisämausteistaan huolimatta tarjoaa loppujen lopuksi sitä tuttua ja turvallista sopulinpelastelua. Missä luuraavat itse pelattavuutta parantavat oivallukset? Lemmings III:ssako?

JTurunen

Psygnosis
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Adlib, Roland
Ohjaus: H, N
Testattu: 486/50 SB

88



A1200-Update

Zool

Tasohyppely. Ännänen ulottuvuuden veikeä ninjaolio esiintyy jo neljättä (eikä varmasti viimeistä) kertaa Pelit-lehden sivuilla. Viime numerossa katsastettiin Zoolin A1200-version demo, nyt koko peli on saatavilla uuteen Amigaan. Jos joku on viettänyt kuluneen vuoden autiosaarella, kerrattakoon lyhyesti, että Zool on nopeatempoinen tasohyppelypeli.

Ensimmäistä kertaa Amigassa nähdään 256-väristä grafiikkaa. Hauskassa alkukuvassa muurahaiseksi luultu ninja poseeraa tähtisumussa. Uutta hardwarea ei kuitenkaan ole hyödynnetty mihinkään erikoisempaan. Itse peli on sama vanha Zool sillä erolla, että copper-taustan päälle on sommiteltu erilaista krääsää tasojen teeman mukaan. Osa vihollisista näyttää saaneen hieman trimmausta ulkokuoreensa, mutta parannukset eivät ole mitenkään huikaisevia. Gremlinin lupaama uusittu ääniraita on jäänyt toteuttamatta, Zoolin menoa ryydittää täsmälleen samat biisit kuin 500-versiossakin.

Koristettu ulkokuori ei välttämättä ole myönteinen asia, sillä kiihkeä toiminta tahtoo välillä hukkua riemunkirjaviin ja pirstaleisiin taustoihin. Mieluummin olisi katsonut kauniisti vieriviä maisemia tai Sonic-tyylistä parallax-vieritystä. 500-version omistajan ei kannattane köyhtyä massiivisen 32-bittisen elämyksen toivossa, mutta Zooliin tutustumattomille "enhanced"-versio tarjoaa ainakin toistaiseksi parhaimman A1200-tasohyppelyn.

J. & P. Piira

Gremlin
Amiga 1200/4000
Testattu: Amiga 1200

80

Amiga-Update-Update

B-17 Flying Fortress

Lentosimulaattori. Viime lehdessä oli Vektor Grafixin toiseen maailmansotaan sijoittuvan pommikonesimun Amiga-versio testattu lerppupohjaisella Amigalla. Tällä kertaa lentävä linnoitus joutuu koelennolle A1200:ssa sekä kiintolevyllä varustetussa A500:ssa.

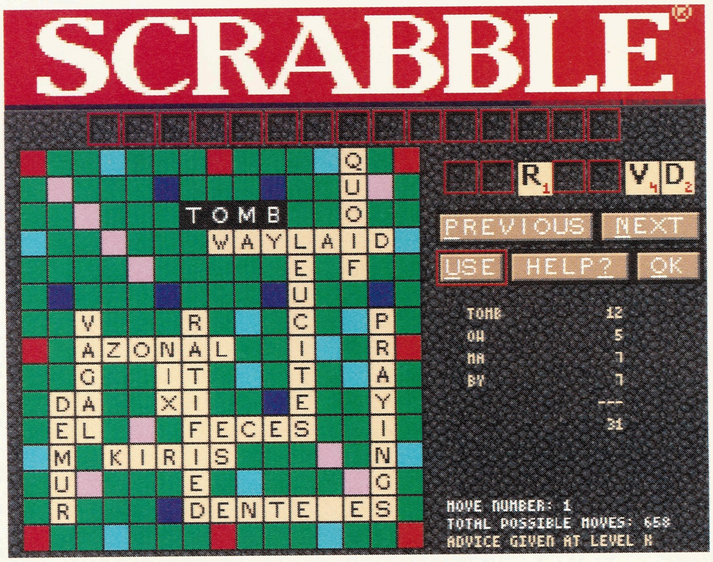
Super-Amigassa B-17:n vektorigrafiikka on huomattavasti nopeampaa kuin 500:ssa, mutta sillä ei ole muuta merkitystä pelin kannalta kuin se, että viholliskoneita on helpompi röpötellä konekivääreillä. Kyllä B-17 silti kiintolevyllisen koneen heiniä on. Lähes jatkuva levyaseman kidutus häiritsee viimeistään silloin, kun sormi koukistuu syöttämään tappavan annoksen lyijyä natsipilotille, mutta ohjelma päättääkin ladata lisää maisemaa levyltä.

Kiintolevyllisessä Amigassa, olipa se sitten 500 tai 1200, B-17 pääsee oikeuksiinsa ja peli sujuu oikein mukavasti. Hieman kummastutti, että maksimidetaljitasolla sekä 3 Mt:n A500:ssa että 1200:ssa, jossa tehoa pitäisi riittää, peli kaatuili usein. Minimitarkkuudella tätä ongelmaa ei esiintynyt. Syyksi veikkaamme laiskaa ohjelmointia, sillä ei pelin vektorigrafiikka kovin monimutkaista ole. Siis jos omistaa kiintolevyn, kannattaa B-17 katsastaa, sillä PC-version virheineenkin peli on silti yksi parhaimpia Amiga-simuja.

J. & P. Piira

Microprose
Amiga 500–3000, 1200 ja 4000
1 Mt, tukee lisälevaria/kiintolevyä
Kiintolevy: 2,3 Mt
Testattu: A1200 + lisälevari/A500 3Mt + kiintolevy

76/81



Scrabble

Lautapeli. Scrabble on suomeksi Alfabet eli yksi kaikkien aikojen levinneimpiä lautapelejä, jota muun muassa Lassi ja Leevi pelaavat varsin usein.

Scrabble/Alfabet on laudalle siirretty ristisanatehtävä, jossa pyritään kehittämään mahdollisimman pitkiä, vierasperäisiä kirjaimia viliseviä sanoja seitsemästä käytettävissä olevasta kirjaimesta. Eri kirjaimilla on omat pistearvonsa, ja lisäksi ruuduista voi saada kirjaimen tai peräti koko sanan pisteet tuplana tai triplana. Parhaimmillaan peli on kaksinpelattaessa, kun vastakkain on tasavertaiset kumppanit.

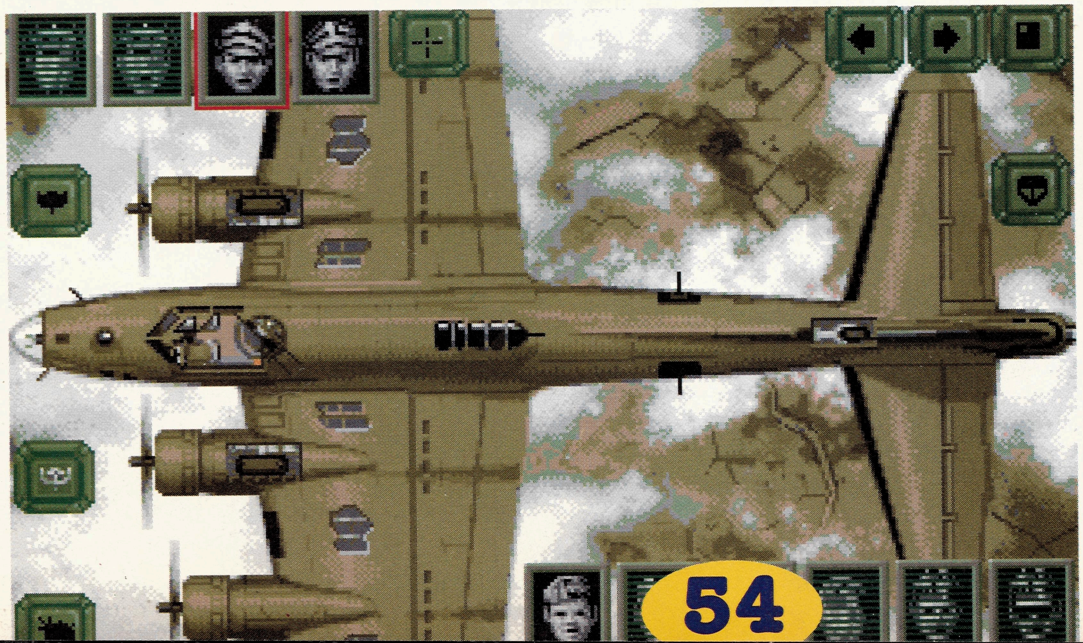
U.S. Gold on siirtänyt Scrabblen varsin ansiokkaasti tietokoneelle. Valittavana on monta vaikeusastetta ja kone tunnistaa virallisen Scrabble-sanaston mukaiset sanat. Omia sanoja ei siis voi opettaa.

Näin suomenkieliselle englanninkielisen Scrabblen pelaaminen on vaativaa, mutta yllättävän hauskaa. Ohjelma antaa pyydettäessä vinkkejä, tai kertoo, kuinka paljon enemmän pisteitä olisi ollut mahdollista saada. Suosittelen kuitenkin pelaajille noin puolenvälin paikkeilla olevia tasoja, sillä vaikeimmilla tasoilla pelkkä vihjesanojen ymmärtäminen tuottaa ylivoimaisia vaikeuksia.

Tuija Linden

U.S. Gold
PC

80



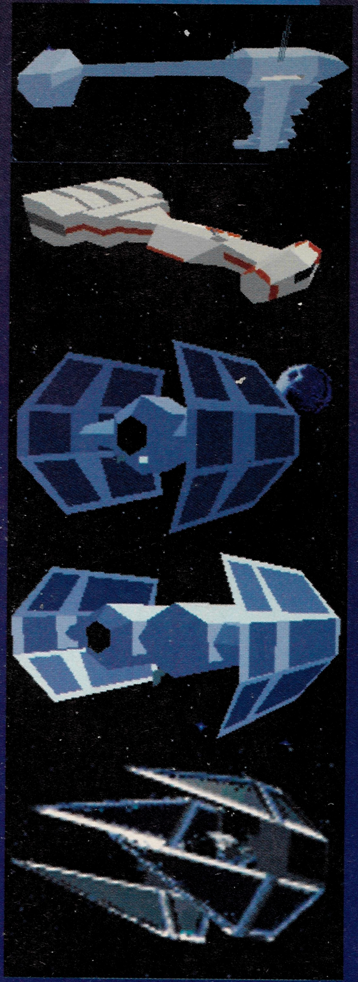
X-Wing hallintaan





Kapinallis-lentäjän käsikirja

●● X-Wing ei ole avaruussimuista helpoin. Nyt Niko Nirvi, joka posautti Kuolontähden yksin, kädet selän taakse sidottuna ja silmät peitettyinä, kertoo muutaman vinkin X-Wing-taktiikoista.



Mikäli muuten näette LucasArtsin viralliseen apumonistenivaskaan pohjautuvia juttuja, suhtautukaa varauksella ainakin niihin kohtiin, joissa luotetaan siipimiehiin.

Suojat päälle

Tehtävän alussa suojat ovat vasta puolilla maksimista, joten pumppaa välittömästi suojiin kaikki laserenergia ja pistä laserit latautumaan increased-vauhtia. Yleensä lisääntyneen suojakenttien tarpeen (esimerkiksi lasermiinatehtävissä) saa kuitattua pumppaamalla energiaa maximum-teholla latautuvista lasereista.

Muista aina vähän väliä tasata suojasi, sillä jos toinen suoja on täysillä, toinen ei, et saa pumpattua niihin tehokkaasti energiaa.

Lisävauhtiin tarvittava energia kannattaa ensisijaisesti ottaa lasereista, sillä ne ovat operatiivisia sekunneissa kun lisäenergian kytkee taas päälle.

Lukituksen salat

Ohjaamon poistolla ruudusta on yksi mielenkiintoinen efekti: kun lukitset maaleja, "Unknown shuttle" -tekstin asemesta ruudun alalaitaan tulee jotain tyyliin "Shuttle 3 of group ????". Varsinkin jos etukäteen tiedät, mikä sukkula sisältää esimerkiksi kaapattavan kohteen, voit keskittyä olennaiseen.

Suojelutehtävissä tallenna suojeltava kohde Shift-funkkarilla, jotta pääset salamana apuun.

Varmistus pois

Varsinkin protonitorpedot sekä konkussio-ohjukset ovat onnistumisen kannalta elintärkeitä. Niin kutsutussa nopeassa eliminoinnissa kannattaa ohjukset laukaista ilman lukittumisen odottelua ihan vierestä ja mieluiten takaa. Mutta turhaan ei sinun ohjuksia pidä käyttämän, ettei liipasin naksu tyhjää kun vaikka uusi kaappausryhmä varppaa esiin.

Esimerkiksi protonitorpedot kannattaa laukaista kun TIE-pommittaja tulee kohti. Jollei muu auta, niin Banzai! ja törmäämiskurssi, mikäli suojat sallivat.

Älä muutenkaan luota esimerkiksi lasertähtäimen elektroniikkaan, vaan ammu pers'tuntumalla: TIE-hävittäjät kääntyilevät sen verran vikkelään. Kannattaa kuitenkin ampua, mikäli vihreä välähtää.

X-Wingin laserit kannattaa kytkeä ampumaan pareittain, sillä yhteenlinkattuna ne kuitenkin latautuvat juuri kun TIE olisi optimaalisessa asemassa.

Suojat pois!

Pikalamauttamista tai nopsaa tuhoamista varten on hyvä tietää, millä protonimäärällä suojat tippuvat. Huomaa, että määrä on laskettu olettaen, ettei aluksilla ole aikaisempaa vahinkoa.

Sukkula ja transportteri vaativat vain yhden protonitorpedon, korvetti neljä ja rahtialus viisi torpedoa. Nyt pitäisi näkyä "Shields dwn" ja lamautus/tuho on muutaman ruiskaisun päässä.

Fregatti ja tähtihävittäjä kannattaa unohtaa, niitä ei yksi kapinallinen juuri kosauta.

Tunne vihollisesi

X-Wingissä jokaisella vihollisella ja vihollisosastolla on oma päämääränsä.

Pienemmistä aluksista maalien ehdottomia ykkösiä ovat TIE-pommittajat, transportterit ja sukkulat, koska niiden maalina et yleensä ole sinä, vaan alukset, joita yrität suojella. TIE-Interceptorit kuuluvat myös usein samaan kastiin. Muista, että TIE-pommittajat voivat lukittua isoihin aluksiin jo kuuden kilometrin päästä.

StarWingien perustekniikka on pehmittää sinut konkussio-ohjuksilla. StarWingien kanssa kamppaillessa kannattaa vauhti tiputtaa 60–70 paikkeille, jolloin voit roikkua niiden perässä, etkä lennä ohi, jolloin sen laserit ja ohjukset aiheuttavat tiettyjä ongelmia.

Siipimiehet

Muista aina kloonata itsestäsi siipimiehiä. Eli jos olet pysynyt hengissä ja ranking-arvosi on enemmän kuin Rookie, etsi sinunnimesi.PLT ja monista sitä copy-käskyllä, siis esimerkiksi

copy nirvi.plt solo.plt

Nimettömät pilotit nimittäin lentävät Rookie-tasolla.

Siitä vain sitten ohjaamoon ja May The Force Be With You!

Nnirvi

Ratkaise



– Heir today gone tomorrow

Ah Cassima, missä olet?

●● Kuningas Grahamin pelastettua perheensä ilkeän Mordackin kynsistä prinssi Alexander tapaa Cassiman, eikä kotiinpalattuaan voi unohtaa tätä. Murehtiessaan kotonaan Alexander huomaa taikapeilin välkkyvän ja siihen ilmestyy kuva Cassimasta.

Peili paljastaa kaivatun reitin Vihreiden Saarten maahan ja Alexander ryntää oitis matkaan tavatakseen rakastettunsa. Matkalla laiva kuitenkin ajautuu karille ja Alexander huuhtoutuu mereen. Havahtuessaan myöhemmin rannalla sankarimme tietää vain, että hänen täytyy löytää Cassima.

Mikä maa, mikä valuutta?

Heräät merituulen humistessa ja lokkien kiljuessa korvissasi. Pikaisella vilkaisulla huomaat heikon pilkahduksen hiekassa: sormus. Kauhaise koru takaisin sormeesi ja potki hiekalla köllöttävä kakkosnelonen sivuun. Uteliaisuutesi palkitaan, poimi löytämästäsi arkusta ainoa jäljelle jäänyt kolikko.

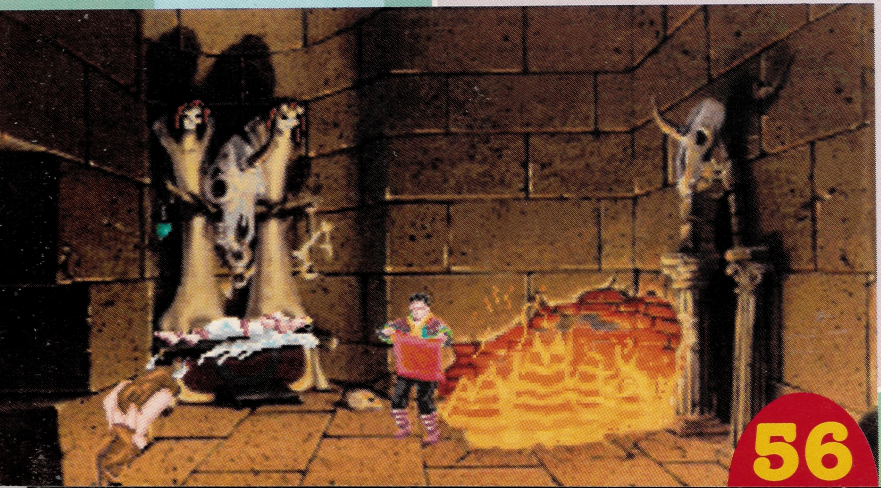
Käännä kengänkärkesi kohti sisämaata. Pienen patikoinnin jälkeen saavut kodikkaan tuntuiseen kylään. Astu sisään lähimmästä kaupanovesta ja keskusteltuasi hetken ystävällisen kauppiaan kanssa tarjoa kolikkoa.

Kaikesta roinasta huolimatta kaupassa ei ole muuta myytävää kuin pöydällä lojuvat kamat. Pienen harkinnan jälkeen taivut tulentekovälineiden puoleen ja tehtyäsi kaupat kaappaat vielä pöydältä taskuusi herkullisen näköisen minttumakeisen. Seuraavaksi loikit sisälle kirjakauppaan, jossa oitis kaappaat mukaasi tarjouspöydällä noutajaansa odottavan kirjan. Ota oikeanpuoleisimmasta hyllystä myös toinen teos tutkittavaksesi. Luettuasi sydäntäriipaisevan rakkausrunon kirjasta putoaa lattialle sivu, jonka poimit varastoosi. Juttele vielä kirjakauppiaan kanssa ja suuntaa kohti paikallista laituria tavataksesi lautturin.

Tullessasi lähemmäs entistä lauttaa laiturilta hyppäävä poikanen pyytää sinua seuraansa, mutta jokin hänessä ei aivan vakuuta mieltäsi, etkä lähde sukeltelemaan, vaan koputat kakarasta välittämättä lautturin asumuksen ovelle. Ennen kuin koputuksiisi vastataan meressä pelehtinyt mukula haihtuu ihmetykseksesi savuna ilmaan. Oven auettua tervehdi uutta tuttavaasi ja juorua sisällä kaikki parhaat tarinat halki. Huomaat pöydällä rötköttävän jäniksenkäpälän, jonka oitis lakaiset taskuusi. Sanottuasi vielä kohteliaasti näkemiin lähde kohti saarivaltakunnan linnaa.

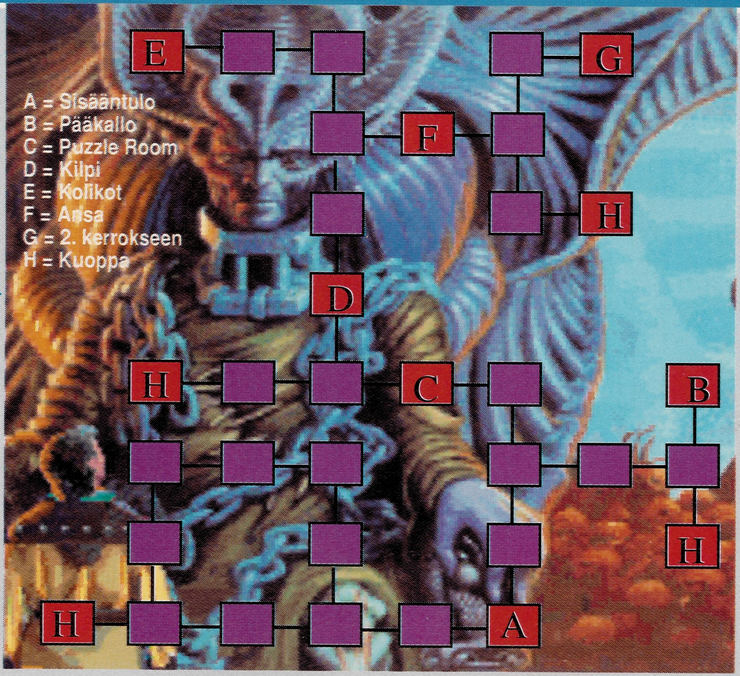
Primitiivinen siirrin

Patikoituasi jonkun matkaa törmäät majesteettisen linnan vartioidulle portille. Yrität vakuuttaa vartijoita kuninkaallisesta



syntyperästäsi, muuta he vain nauravat sinulle. Tästä tulistuneena vilautat karvaturreille kuninkaallista sormusta ja ääni kellossa muuttuu. Seliteltyäsi vielä tarkoitusperiäsi vartijoiden päällikölle sinut vihdoin saatetaan linnan valtiaan puheille, mutta suruksesi et tapaakaan Cassimaa, vaan töykeän visiirin.

Tultuasi lähes heitetyksi ulos linnoituksesta tajuat jotain outoa olevan tekeillä ja kiiruhdat kyläkauppaan. Utele omistajalta kuulemastasi taikakartasta ja tämä asettelee kallisarvoisen kulkuvälineen eteesi pöydälle. Ainoa tarpeeksi arvokas esine mukanasi on sormuksesi, joten vaihdat sukukalleutesi mahdollisuuteen liikkua saarten välillä. Reilu kauppias lupaa kuitenkin säilyttää sormuksesi pari päivää.



Käväise ihailemassa saaren maisemia ja palattuasi keskustaan huomaat kauppiaan kaatavan korillisen vanhoja roinia roskikseen. Syöksy viivana tutkimaan jätteitä ja olet yhtä melkein tyhjää mustepulloa rikkaampi. Sitten lähimpään rantaan. Osoita kartalta Pyhän Vuoren saarta ja oudon tunteen saattelemana tupsahdat tuntemattomalle hiekkarannalle: kartta toimii.

Löydät hiekalta pahanhajuisen kukkasen ja oudon mustan höyhenen, jotka nyysit mukaasi varmuuden vuoksi. Edessä kohoava kallio estää pääsyn sisämaahan, mutta huomaat siihen kaiverretun oudon mietelauseen. Tutkittuasi tekstiä tarkemmin valitse siitä oikeat kirjaimet ja jyristen kalliosta työntyy esiin askelmia, jotka luovat reitin ylös. Kallion tehtävät (myös tämä ensimmäinen) ratkeavat pelin mukana tulleen kirjasen avulla.

Saavut vihdoin tuulen tuivertamalle huipulle. Ennen kuin hengityksesi ehtii tasaantua alkaa lähellä seisoskeleva mummeli mainostaa ihmeellisiä lentomarjojaan. Et kuitenkaan ole taipuvainen heräteostoksiin ja odoteltuasi hetken akka katoaakin savuna ilmaan. Marjapuskan takana aukeava kolo kiinnostaa enemmän. Ryömit sisään tummaan tuntemattomaan, ja tajuat, ettet näe edes omaa nenääsi. Onneksi sinulla on tulentekovälineet mukanasi. Hitaasti luola täyttyy keltaisesta valosta ja näet oikealla aukon.

Raahauduttuasi uuteen luolaan näet ilman lamppuakin, joten sammuta se ja ryömi valoa kajastavan aukon luokse. Silmiisi osuu luolassa kasvava minttupensas, josta nyit mukaasi muutaman lehdykäisen. Ruhosi on liian suuri mahtuakseen luolan ikkunasta, joten palaa ulkoilmaan tulotietäsi pitkin.

Aulen oppilaat

Käännä töppösesi takana häämöttäviä vuoria kohtaan. Tarvottuasi hetkisen raskasta vuoristotietä tulet lintumiesten kylän tarkoin vartioidulle portille, josta epäuskoiset vartijat pian lennättävät sinut kuninkaansa puheille.

Haukkoessasi vielä henkeäsi ilmaisen charter-lentosi jäljiltä kuulet, kuinka valtijaan tytär on kaikkien suruksi joutunut paikallisen minotauruksen lahjalistalle. Hullunrohkeana lupaat pelastaa typykän, ja vartijat liihottavat sinut saarensa rannalle, josta häivy kohti Kruunun saaren turvallisia niittyjä.

Pinkaise jo tutun kauppiaan luokse vaihtamaan tulentekotarpeesi mekaaniseen satakieleen, joka taskussa viuhut kohti Ihmesaarta.

Ilmestyttyäsi taas kerran uuteen ympäristöön silmiisi pistää meressä hiljaa kelluva paperinpala. Ole kärsivällinen ja odota kieli keskellä suuta, kunnes merivirrat työntävät mokoman riekaleen kätesi ulottuville. Lähde kohti sisämaata, mutta ennen kuin ehdit tehdä mitään ranta täyttyy musiikista ja metsästä vipeltää viisi toinen toistaan erikoisempaa heppua, jotka aikovat tarkistaa henkilöllisyytesi.

Eteesi asettuu suurinenäinen kääpiö, mutta kaivamalla taskustasi haisevan kukkasen shokeeraat sen luulemaan itseäsi kukkaseksi. Seuraavaksi eteesi tallustaa itse Mr. Korva, jonka saat taivuteltua satakielen laululla. Jäljellä olevat tyypit hoituvat minttukaramellillä, jäniksenkäpälällä ja mustepullolla (kaada puteli niskaasi). Vakuuttuneina siitä, ettet ole heidän etsimänsä miekkonen vartijat lopulta häviävät pois maisemista.

Rantahietikolla lötköttää unettomuudesta kärsivä osteri, joka räpyttelee silmiään onnettomana. Kysele siltä kuulumiset ja kaappaa taskustasi tylsäksi havaitsemasi kirja, josta alat paasata osterille monotonisesti tylsyyttä toisensa perään. Onnellinen osteri haukottelee aina silloin tällöin ja nopealla liikkeellä nyhjäiset kivunaiheuttajan (helmen) pois sen kidasta. Kivun näin loputtua potilaasi vaipuu öitis unten maille. Itse lähdet itää kohti, jossa tutkit lähemmin



oksistossa kiikkuvaa seittiä.

Katsettasi tervehtii esiin ryömivä musta leski, joka alkaa oitis heitellä hävyttömiä ehdotuksia. Älä anna kauniiden(?) sanojen huijata, vaan kiskaise verkon alareunassa irtonaisena kiikkuvasta seitistä ja emännän joutuessa perääntymään kaappaa ansalankoihin tarrautunut paperinpala käteesi. Ehdit hädin tuskin näkemään lapun sisällön, kun tuuli äkkiä riuhtaisee sen käsistäsi (lapussa lukee love). Pompi takaisin Kruunun saarelle.

Mahtisormus

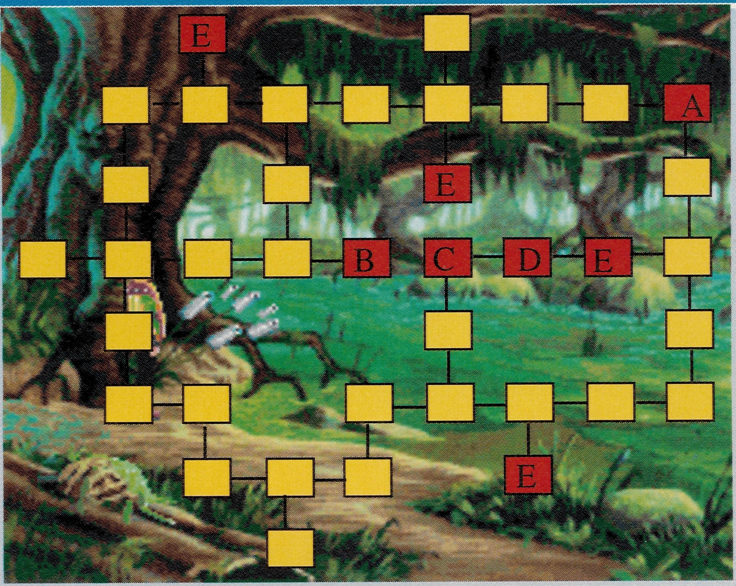
Perillä lue kyläaukiolle ilmestynyt surullinen juliste, ja iske sitten kauppiaan kouraan löytämäsi helmi vastineeksi sormuksestasi. Kirjakaupassa vieras mies kiinnittää huomiosi ja päätät yrittää keskustelua. Jouduttuasi torjutuksi vilauta hepulle sormustasi ja anteeksi pyydellen hän esittelee itsensä Jolloksi, paikalliseksi narriksi. Jollon kanssa tarinoituasi käännät huomiosi pöydällä lojuvaan kirjaan, jonka yrität oitis napata taskuusi. Kauppiaan pirulainen ei kuitenkaan suostu luopumaan taikakirjastaan kuin toista harvinaista opusta vastaan, joten joudut käppäilemään paikalliselle tammelle tyhjin käsin.

Kipakka linnunlaulu tervehtii sinua saapuessasi polkujen risteykseen. Tajuttuasi äänenlähteen olevan puussa pyrähtelevä satakieli kaiva esiin oma mekaaninen kultakurkkusi ja aseta se maahan livertelemään. Oikea fogeli kiinnostuu oitis aikeistasi ja lennähtää hieman lähemmäs tukimaan asiaa. Nosta kämmenellesi kallisarvoinen sormuksesi, jonka lintu kaappaa nokkaansa ja suunnistaa kohti taustalla siintävää linnaa.

Palatessaan lähettisi tiputtaa viereesi Cassiman hiusnauhan, josta löydät rakkaasi hiuskiehkuran. Anna seuraavaksi satakielen matkaan runo, josta saat jälleen vastalahjan sydänkäpyseltäsi. Lukaistuasi vielä saamasi kirjeen lähde hieman keveimmin sydämmin kauppaan, jossa satakieli vaihtuu huiluksi. Teleporttaa Ihmesaarelle.

Pillipiipari

Käyt uusintavierailulla rannan kirjojen täyttämässä osassa, ja



A = Sisääntulo, B = Tirkistelyhuone, C = Seinävaate, D = Minotauruksen luola, E = Kuoppa

yrität lainata tarvitsemasi harvinainen kirja. Kätesi osuessa vapaana lojuviin kirjoihin niiden joukosta kuitenkin pongahtaa esiin paikallinen lukutoukka vaatien maksua, joten joudut tällä kertaa perääntymään ja lähtemään sisämaassa sijaitsevan suon reunamalle.

Huurujen reunamaa hallitsee suuri puu, jonka juurella kasvaa täysinäisiä maitoputeleita. Nappaa eväslaukkuusi yksi pulloista, ja juokse syvemmälle sisämaahan. Tule puutarhaan, joka jostain syystä muistuttaa Liisan ihmemaata. Edessäsi kasvaa erittäin ujoja auringonkukkia, ja otatkin huilun laukustasi ja pyydät kukkaneitejä tanssiin kanssasi. Kasvien heiluessa hypnootisessa rytmissä loikkaat muurilla loikoilevan reiän kimppuun ja korjattuasi otuksen taskuusi käyt oranssinkirjavasta portista.

Suljettuasi portin huomaat saapuneesi shakkimaahan, jossa hevoset seisovat vartiossa. Juoruttuasi asiat halki hepojen kanssa paikalle pomppii kaksi kiistelevää nappulaa, jotka kääntyvät puoleesi neuvon tarpeessa. Todettuaan juttusi turhanpäiväisiksi he kääntyvät lähteäkseen ja tohkeissaan punainen kuningatar pudottaa huivinsa, jonka korjaat varastoosi ja haihdut rikospaikalta.

Tultuasi jälleen puutarhaan poimi maasta jäinen kaalinpää, joka alkaa oitis sulaa käsiisi. Nyhdä vielä ruohikosta mädäntynyt tomaatti välittämättä sen protesteista ja lentele Pedon saarelle.

Uudella rannalla huomaat puussa kiikkuvan oudon ötökän. Matonen on eksyksissä kotoaan ja olisi kiitollinen kuljetusjärjestelyistä, jotka suostut toimittamaan. Uusi tuttavuutesi täydentää keskeneräisen lauseesi ja siirtyy takkisi alle muiden kamojesi joukkoon.

Syvemmällä saarella matkasi katkeaa lyhyeen kiehuvan lähteen tukkiessa reittisi. Mieleesi palautuvat yllättäen fysiikan maikan opetukset ja kaivat esiin kaalin (se ei saa olla sulanut), jonka viskaat kuplivaan lammikkoon. Hetken kuluttua lähde on enää vain kuuma ja voit turvallisin mielin tarpoa sen yli ottamaan oksassa kiikkuvan lampun ennen kuin jatkat matkaa.

Tallattuasi hetkisen pitkin polkua saavut niityn laidassa kohoavalle muurille, jonka toisella puolella hyörivä puutarhuri pyytelee sinuâ käymään lähemmäs. Älä kuitenkaan välitä juipista vaan kaappaa kassiisi maassa lojuva tiiliskivi ja kulkeudu takaisin Ihmesaarelle, jossa tyrkytä matkustajaasi kirjatoukalle.

Toukko ilahtuu tuomisistasi ja antaa vastalahjaksi haluamasi harvinaisen kirjan. Plaraa teos oitis läpi ja huomaat yhden sivun puuttuvan. Liihottele Kruunun saarelle.

Kirjakaupassa mäjäytä pöydälle harvinainen nidoksesi. Diili kelpaa kuin kelpaakin ja pian voit tallustella vaihtamaan huilusi tuluksiin taikakirjaa rikkaampana. Siivittele Pyhän Vuoren saarelle uhmaamaan labyrintin vaaroja.

Theseuksen jalanjäljillä

Odottamassa seisseet vartijat heittävät sinut sokkelon oven huonommalle puolelle lukiten pakotien jälkeesi. Tietysti päätät rohkeasti lähteä tutkimaan vankilasi saloja. Pienehkön eräilyn jälkeen (käyttäen jutun karttoja) törmäät huoneeseen, jonka kivisellä lattialla lojuu kolme erikuntoista luurankoa plus yksi ylimääräinen pääkallo.

Poimi kallo ja jatka laattahuoneeseen, jonka ylittäminen onnistuu pelin mukana tulevan kirjasen avulla. Ennen yrittämistä kannattaa tallentaa!

Päästyäsi ansojen yli mene kammioon, josta löydät ruumiin päältä lojumasta kaksi vanhaa kolikkoa. Matkalla muista pölliä mukaasi seinällä kiikkuva kilpi. Kahmittuasi molemmat arvoesineet joudut paikalliseen ansaan, jonka katto alkaa yllättäen laskeutua epämiellyttävän lähelle.



Viskaa nopealla ranneliikkeellä tiiliskivi taustalla jauhavien ratasten väliin ja olet jälleen vapaa. Hoipu luukkuhuoneeseen, jossa lattia äkkiarvaamatta katoaa altasi ja putoat alla odottavaan pimeyteen.

Iske heti tuli tuluksillasi, sillä liekki pitää tunnetusti pedot loitolla. Sytytettyäsi sammuneen soihdun jatka retkeäsi tirkistelyhuoneeseen (katso kartta), jossa iske elävä reikäötökkäsi itäiseen tiiliseinään ja tutki sen läpi näkyvää maisemaa. Näet minotauroksen avaavan salaoven luolaansa. Kokeile näkemääsi käytännössä suunnistamalla seinäkankaan luokse ja kopeloimalla rätin takaista seinää. Hetken etsinnän jälkeen löydätkin salvan, jota väännettyäsi ovi kolahtaa auki vieressäsi.

Astu tauroksen luolaan, jossa vastustajasi juuri kiduttaa lintuihmisten valtiaan tytärtä innosta karjuen. Huikkaat minotaurokselle herjan ja se kääntyy vihaisena sinua kohti ja ahdistaa sinut loimuavaa kuilua kohden. Mieleesi ponnahtaa yllättäen ajatus leikkiä härkätaistelijaa ja kaivat esiin punaisen huivisi liehuttaen sitä pedon edessä, joka hurjistuneena hyökkää. Nopealla liikkeellä onnistut väistämään ja tauros putoaa karjuen tuliseen kuiluun, jonka jälkeen autat sidotun prinsessan irti kahleistaan. Saat pitää hänen tikarinsa ja pääset vihdoin ulos haukkaamaan raitista ilmaa.

Kuultuasi lintuihmisten hallitsijoiden kiitokset he suovat sinulle vielä käynnin oraakkelinsa luo, joka kertoo paloja tulevaisuudesta ja lopuksi lahjoittaa putkellisen lähteensä vettä. Vartijat lennättävät sinut rannalle, josta taiot matkasi karttaasi ilmestyneelle Usvan saarelle.

Ilmestyttyäsi oudon sumuiselle rannalle lähde oitis sisämaahan, josta löydät autiolta vaikuttavan kyläpahasen. Välittämättä oikealta kantautuvasta metelistä kaappaat kylmästä tulisijasta taskuusi hiilenpalan ja seinältä kiikkumasta yksinäisen näköisen viikatteen, jonka jälkeen palaat pikimmiten Pedon saarelle.

Kaunotar ja Hirviö

Perillä käy jo tutuksi tulleelle portille, jota vartio kivinen jousimies. Sipaise suojaksesi kilpesi ja hiippaile taustalla häämöttävien ruusupuskien luo. Lähestyessäsi kasvillisuus saa äkillisesti uutta puhtia ja tukkii kulkureittisi. Hakkaa kasvit maahan viikatteella ja jatka matkaa kauniiseen puutarhaan, jossa saat tehtäväksesi etsiä hirviölle morsiamen.

Mene pikaisesti Kruunun Saarelle ja ota matkalla aidasta puhtaanvalkoinen ruusu. Määränpäässäsi juokse paikallisen kartanon edustalle, jossa surullinen piika hoitelee pensasaidan ruusuja. Anna hänelle juhannusruususi lämpimän ajatuksen kera. Typy ihastuu oitis lahjaasi ja tästä rohkaistuneena lahjoitat hänelle vielä hirviön sormuksen kertoen samalla tämän avioliittoaikeista. Piika suostuu ehdotukseesi ja yhdessä matkaatte takaisin hirviön puutarhaan, jossa onnellinen pari kohtaa toisensa. Hirviötä sitonut taika raukeaa ja hän lahjoittaa sinulle nyt turhaksi tulleen peilinsä, ex-piika puolestaan antaa huostaasi entisen pukunsa.

Lähde Ihmesaarelle ja samoile puutarhaan, jonne on ilmestynyt uutta tavaraa pilvin pimein. Muurin vierestä tuolilta poimit tyhjän teekupin ja pöydältä löydät putelin teksteineen. Ruohikossa kasvavat vauvakukkaset näyttävät nälkäisiltä, joten tuppaa yhden kasvin suuhun maitoputeli. Jostain syystä muut leikekasvit eivät pidä tästä ja alkavat vuodattaa kyyneleitä.

Metelin keskellä muistat, että kyyneleet ovat suolaisia ja rauhallisesti keräät tyhjään lamppuusi muutaman vesitipan ennen siirtymistäsi shakkimaan puolelle. Puhuteltuasi vartijoita paikalle pongahtelevat jälleen kuningattaret, jotka eivät ole vieläkään saaneet ratkaistua kiistaansa. Tällä kertaa taskustasi löytyy apua ja ojennat valkoiselle valtijattarelle hiilenpalan, josta vastalahjaksi saat arvokkaan pilaantuneen munan.

Mene suolle, jossa kauhaise turvevettä kuppiisi. Suolla seisova tikku herää äkkiä eloon kovasti meteloiden, johon rannalla makaava tukki vastailee kyllästyneesti. Tukki kertoo olevansa veljensä sortama ja haluaisi jotain, millä heittää tätä. Annat ilomielin tukille mädän tomaattisi, jonka tämä oitis viskaakin veljensä niskaan. Lyhyehkön tulitaistelun jälkeen veljekset sopivat riitansa ja vaipuvat tyytyväiseen uneen, jonka jälkeen voit kerätä kuppiisi suomömmöä tukin poskelta.

Tyhjennä oraakkelilta saamasi pyhä vesi lamppuusi kyynelten joukkoon, jonka jälkeen käväise Pedon saarella täyttämässä loput lampusta puutarhan lähteestä. Valmista sadetaika manaamalla kirjastasi loitsun lamppusi ylle, jonka jälkeen voit valita kahdesta eri reitistä pelata peli loppuun. Matkallasi pois saarelta poimi aidasta vielä toinen ruusu.

Kuninkuuteen

Mene taas Kruunun Saaren tuttuihin maisemiin, jossa vaihda tuluksesi uudelleen mekaaniseen satakieleen. Polkujen risteyksessä anna linnulle ruusu kuljetettavaksi. Odotettuasi tovin joudut suruksesi toteamaan, että satakieltä ei kuulu takaisin ja allapäin laahustat kohti linnaa. Vallituksien edessä havaitset joukon naisia pyrkimässä sisään linnaan, joten ajattelet tehdä samoin ja vaihdat piialta saamasi puvun yllesi vartiokopissa. Ovivahdit menevät halpaan ja pian oletkin jo linnassa.

Sisällä dumppaa kuteesi seinän vieressä odottavaan ruukkuun ja turhia viivyttelemättä harpo vasemmanpuoleiset portaat ylös. Toisessa kerroksessa lähes törmäät partioiviin koiriin, jotka ovat kuultavasti huolissaan Cassimasta. Aseta satakieli metelöimään käytävän keskelle ja loikkaa suojaan syvennykseen tolpan taakse. Tyhmät vartijat luulevat lintua Cassiman lemmikiksi ja lähtevät näyttämään sitä päällikölleen jättäen asemapaikkansa tyhjäksi. Saatuasi näin työrauhan laske edessäsi oleva taulu seinältä ja repäise teosta kannattanut naula taskuusi, jonka jälkeen ravaa käytävän päässä sijaitsevalle ovelle. Sisältä kuulet naisen itkua ja urheasti kutsut oven läpi Cassimaa.

Työnnä rakkaallesi tikari oven ali ja juokse äskeistä piilopaikkaasi vastapäätä sijaitsevasta ovesta. Tupsahdat visiirin makuuhuoneeseen. Loikkaa arkun eteen, tiirikoi se naulalla auki ja poimi mukaasi skandaalinhajuinen visiirin kirje ja sulje arkku. Pöydällä lojuvassa laatikossa on lappu, jossa lukee sana zebu. Peläten jo aikailtuasi liikaa käy asettelemassa naula ja taulu takaisin paikoillen ja kuulet vartijoiden palaavan. Kyyrittyäsi vielä hetken pylvään takana laskettele portaat alas takaisin alakertaan. Joudut Saladinin ahdistelemaksi, mutta vilkaisu skandaalikirjeeseen riittää vakuuttamaan hänet visiirin vaarallisuudesta.

Päästyäsi juhlasaliin kuulet kauhuksesi Cassiman olevan kaikkea muuta kuin vastustelevа ja pelästyneenä kiljut hänelle pysäyttääksesi häämenot. Armaasi vaikuttaa kuitenkin perin oudolta, eikä vastusta visiirin määräystä tappamisestasi, joten päätät ihastella hänen kuvaansa myös peilisi kautta. Näet vain pöllähdyksen ja Cassima paljastuu kopioksi visiirin karatessa takaovesta kohti oikeaa rakastasi.

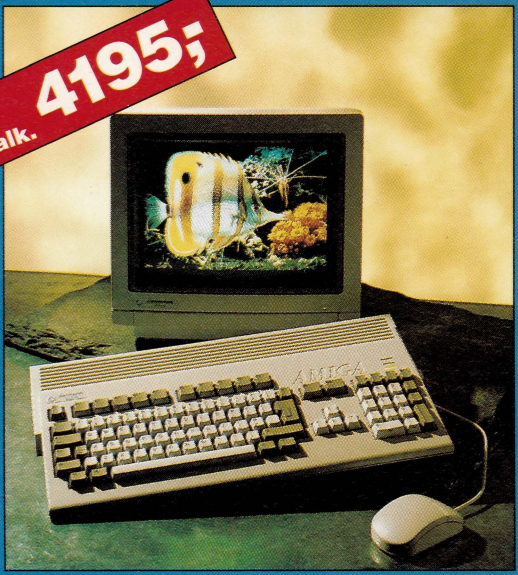
Lähdet oitis pahantekijän perään ja pian saavutkin tornin huipulle. Vastustajasi manaa esiin henkensä ja antaa sille tappokäskyn. Repäise nopsasti esiin mintunlehti ja löyhytä sitä hengen edessä. Henki nielaisee herkkupalan ja toheloi loitsunsa kanssa listien itsensä. Visiiri ei pidä tästä ja vetäisee miekkansa esiin, joten tee samoin kaappaamalla seinällä kiikkuva barbaarimiekka. Lyhyehkön taistelun jälkeen olet juuri häviämässä, kun Cassima iskee visiiriä selkään tikarillaan ja sinä saat kajautettua pirulaiselta tajun kankaalle. Paha on voitettu ja peli läpi.

Tapio & Kari Salminen



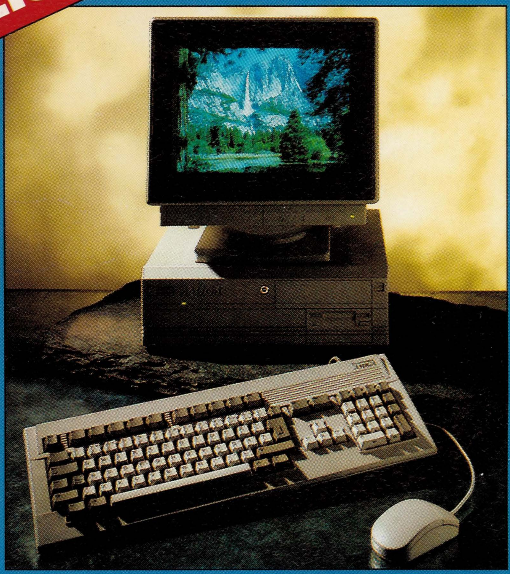


C= AMIGA® The New Generation!



Amiga 1200

Commodoren kuumin Amiga uutuus!
16,8 milj. väriä, 32 bittinen prosessori, mahtava stereoääni, PCMCIA-korttipaikka, 2MB Chip-muistia, sisäänrakennettu kiintolevyohjain ja TV-modulaattori. Graafiset ominaisuudet huipentuvat Amiga 1200:ssa Commodoren uusimpaan AGA-piiriteknologiaan. Amiga 1200 on tietokone, jossa ihanteellisella tavalla yhdistyvät sekä peli- että hyötykäyttöominaisuudet. Missä muussa tämänhintaisessa tietokoneessa saat UNIX käyttöön rinnastettavat moniajo-ominaisuudet?



Amiga 4000

Commodoren lippulaiva Amiga 4000 on huippunopea moniajotietokone, jonka arkkitehtuuri perustuu moderniin Motorolan 68040 25Mhz prosessoriin. Laitteen tehon takaavat keskus-prosessorin rinnalla toimivat video-, audio- ja grafiikkaprosessori. Tällainen rinnakkaisprosessoriarkkitehtuuri löytyy ainoastaan Amigasta! Älykkään prosessorikortin ansiosta Amiga 4000 on jatkossa helposti päivitettävissä kaikkiin tulevaisuuden teholuokkiin. Vakio-ominaisuuksia ovat myöskin 4-kanavainen stereoääni ja Advanced Amiga (AGA) näyttöpiirit, joiden avulla saat ilman lisävarusteita jopa yli 260.000 väriä 16,8 milj. värin paletista. Amiga 4000 lukee ja kirjoittaa myös MS-DOS levykkeitä Amiga-levykkeiden lisäksi. Optiona saat Amigaan myös nopean Mac-emulaattorin. Amigaan on saatavilla runsaasti erilaisia äänen- ja kuvankäsittelyn erikoisohjelmia sekä lisälaitteita. Usein huomattavasti vastaavia PC-versioita edullisemmin!



Amiga 600/HD

16-bittinen Amiga 600 haastaa ylivoimaisilla ominaisuuksillaan kaikki pelikonsolit! Saat pienellä rahalla upeat grafiikkaominaisuudet, stereoäänen, ja nopean prosessorin. Jos kyllästyt pelaamiseen, voit hyödyttää konettasi vaikka kolmiulotteiseen suunnitteluun tai taulukkolaskentaan! Etkä tarvitse erillistä monitoria. Sisäänrakennetun TV-modulaattorin avulla voit kytkeä Amigasi vaikka matkatelevisioon!
Amigaan on tarjolla tuhansittain peli- ja hyötyohjelmavaihtoehtoja. Lisäksi Amiga pelit ovat usein huomattavasti konsoli-, ja PC-pelejä edullisempia. Ja Amiga peleistä voit aina ottaa varmuuskopion!

3995;

C1960 Monitori

Commodoren 14" laajakaistainen huippumonitori.
Toimii kaikissa Amiga malleissa sekä SVGA ympäristössä.

1795;

A1084 S

Commodoren RGB perusmonitori kaikkiin Amiga malleihin.
Monitori varustettu stereokaiuttimin ja monipuolisin liitännöin.

Maahantuoja: **Man & Man Co** puh. 90-666 907 Jälleenmyynti: **Valtuutetut jälleenmyyjät kautta maan**



Minä, SYSOP

●● No nyt se tapahtui. Pelit-BBS on pystyssä, ja pelivinkkipalveluita, mielipiteenvaihtoa ja peliratkaisuvarastoa toivoneet pettyvät (ainakin toistaiseksi).

Pelit-BBS ei edes yritä kilpailla vakiintuneiden purkkien kanssa, vaan on perustettu lehtemme elektroniseksi liitteeksi. Kun puhumme hyvistä PD-peleistä, vaikka NetHack 3.1:stä, sen voi imuroida purkista. Tai kehumme esimerkiksi F-15 III:n uutta patch-tiedostoa, sekin löytyy purkista. Ja tietysti pelidemoja niin paljon kuin mahdollista, jotta arvostelun lisäksi pääsee omin käsin ehkä jopa kokeilemaan, onko peli tosiaan hankkimisen arvoinen. Ja vaikka katsella kuvaruutukuvia tulevista peleistä.

Uutta ilmettä peleihin

(Ainakin) amerikkalaisissa ohjelmataloissa on se positiivinen puoli, että kun ohjelma on saatu markkinoille, ei sitä hylätä oman onnensa nojaan. Niin kutsutut patch- eli päivitystiedostot korjaavat havaittuja bugeja ja jopa lisäävät ohjelmaan uusia ominaisuuksia.

Esimerkiksi PC:n Formula One Grand Prixin rekisteröityjen omistajien pitäisi saada levy, joka lisää ohjelmaan muun muassa parannetut äänet ja modeemipeluumahdollisuuden. Tämä päivitys ei valiettavasti ole vapaasti levitettävissä, joten täyttäkää takuukuponki ja toivokaa parasta.

Päivitystiedostot joko lähetetään rekisteröidyille omistajille tai ne voi imuroida amerikkalaisista tietoverkoista kyseisen talon dirikasta. Koska suurimman osan levittäminen on paitsi sallittua myös toivottua, me yritämme kerätä niitä purkkiimme kaikkien iloksi ja riemuksi.

Ne teistä, jotka tosiaan täyttelevät takuulappuja ja lähettävät niitä, voisivat heittää kirjeellä tai kortilla, ja kertoa, onko siitä hyötyä. On nimittäin paljon mukavampi heiluttaa syyttävää sormea softataloille, jos näiden tuki ei jaksa ylettyä Suomeen asti.

Joka tapauksessa Pelit-BBS:stä löytyy jo herkkupäivityksiä Falconiin, F-15 III:een, Civilizationiin ja moneen muuhun.

Yhteistyötä toivotaan

Ne lukijamme, jotka ovat tehneet itse skenaarioita peleihin (Unlimited Adventures, Harpoon, Siege, Bard's Tale Construction Set ja niin edelleen), varmasti haluavat mainetta ja kunniaa eli lähettävät hengentuotoksensa meille, jotta muutkin lukijamme pääsevät menoon mukaan. Yksi ulkomailta imetty Unlimited-skenaario jo odottaakin ottajaansa.

Ja ne BBS:t, joiden varastot notkuvat mielenkiintoisia patchfilejä ja hyviä PD-pelejä, ja jotka toivovat lisää käyttäjiä, varmasti nokkelina markkinointihenkilöinä lähettävät meille pikku makupaloja vahvistettuna oman purkin puhelinnumerolla.

Pelipalvelu

Muita helposti toteutettavia mahdollisuuksia on vaikka telepeluupalsta. Varmasti Suomikin on täynnä modeemin omistajia, jotka haluaisivat pelata Falcon 3.01:sta, Siegeä, Empireä tai vastaavaa ihan aitoa ihmisvastustajaa vastaan. Vakavissaan olevat voivat vaikka lähettää seuraavanlaisen kortin:

Pekka Pelimies
Kone 486, modeemi 9600 bps
puh. 90-1234 5678, viikonloppuisin sopii
pelit: Falcon 3.01, Empire De Luxe, Global Conquest

ja luulisi lehtemme noin sadastatuhannessa lukijasta löytyvän modeemipeliseuraa.

No miksi ei ole...

Ennen purkin perustamista hurmahenkisessä "siellä on kaikki ja keittöallas myös" konsultoimme luonnollisesti monta vuotta purkkeja pyörittäneitä sysopeja. Nämä kertoivat, että viestialueiden ylläpito vaatii jatkuvaa työtä ja ennen kaikkea aikaa. Työtä emme pelkää, mutta aika on sellainen luonnonvara, jota tuntuu aina olevan liian vähän. Missään tapauksessa ei viestialueita ole jäädytetty ikiajoiksi, me keräämme ensin kokemusta.

Pelivinkkien ja ratkaisujen mukaan pistäminen paisui niin nopeasti sekä softa- että lakiteknisiä ongelmia (muista ongelmalajeista puhumattakaan) pursuavaksi aikapommiksi, että ne ovat toistaiseksi jäissä.

Muistakaa nyt kuitenkin, että Pelit-BBS on vasta elämänkaarensa alussa, ja kuten lehtikin, tulee kiinnittämään huomiota lukijoiden toiveisiin ja myös kehittymään niiden mukaisesti. Niin kauan kun emme esimerkiksi tiedä purkin käyttöasteesta mitään, pidämme mielummin matalaa profiilia kuin aloitamme torvet soiden ja ylisanat paukahdellen.

Ei oo modeemia

Mitä tekevät ne onnettomat, joilla ei ole modeemia? Modeemin osto on sijoitus tulevaisuuteen, sillä vaikkei linjaliikennöinti kiinnostaisikaan, leviävät kaupalliset viihde-Netit tänne Peräpohjolaankin ennemmin tai myöhemmin, todennäköisesti kuitenkin myöhemmin. Jenkeissä nämä ovat jo isoja bisneksiä, mikä näin liikeideaa miettiville vihjeenä tiedoitettakoon.

Modeemittomien seuraava operaatio on käydä läpi telekommunikointikykyiset kaverit ja kysellä vanhemmilta, josko jossain olisi käytössä kone ja modeemi. Yhteistyö on voimaa. Jos mikään ei onnistu, pitää vakuuttaa itselleen ettei siellä mitään kuitenkaan olisi ollutkaan.

Joka tapauksessa siemen on nyt kylvetty, vain aika näyttää kasvaako siitä mahtava tammi vaiko pienenpieni kääpiönokkonen.



Onks vihtahousuu näkyny?

●● Jos olette viime aikoina seuranneet Pelit-lehden ohella muitakin tiedotusvälineitä, olette törmänneet muoti-ilmiöön nimeltä satanismi tai saatananpalvonta. Milloin esimerkiksi Seura-lehti väittää hevin kuuntelua satanistiseksi riitiksi, milloin Nykyposti varoittelee pikkutyttöjen vanhempia satanistijengien järjestämistä sukupuoliorgioista.

PELI henki

Rikosten uhrien verellä ja visvalla itseään myyvä Alibi-lehti todistaa huhtikuun 1993 numerossa, että fantasiaroolipelit ovat johdatusta saatananpalvontaan.

Taatusti tutkittua tietoa

Kuten kaikki Pelit-lehtensä huolella lukeneet muistavat, kerroin jo Pelit-lehdessä 2/1992, miten Suomen Viikkolehden kuukausilehti **Todistus** raportoi suomalaisten roolipelaajien joutuneen mm. räyhähenkien riivaamaksi. Tämä yksittäinen artikkeli vaikutti lähinnä harmittomalta pilalta, joka tuskin häiritsi muiden kuin tosiuskovien mielenrauhaa. Pian Todistus-lehden "En uskaltanut tehdä voodoo-nukkea" -artikkelin jälkeen samansisältöistä aineistoa on kuitenkin löytynyt yhä useamman lehden sivuilta, radiosta ja televiosta, niin koti- kuin ulkomailtakin.
Juttujen suuresta määrästä päätellen vaikuttaa ilmeiseltä, että jokin Parents Against Dungeons & Dragons -järjestöä lähellä oleva ryhmä on soluttautunut johonkin tietotoimistoon. PADD on amerikkalainen painostusjärjestö, joka on ottanut asiakseen kertoa maailmalle oman näkemyksensä roolipelien kamaluudesta ja pelintekijöiden kataluudesta.

Binkin tarina

80-luvulla käydystä vastaavasta mustamaalauskampanjasta poiketen roolipelien vastustajat ovat tällä kertaa jopa avanneet jonkin roolipelin sääntökirjan. Mutta vaikka osa faktoista on kohdallaan, he käsittävät kaiken tahallaan väärin. Vai mitä tuumitte tästä lyhyestä otteesta **Alibi-lehdessä** 4/93 julkaistusta "Palvooko lapsesi Saatanaa" -artikkelista, jossa kerrotaan 16-vuotiaan Irving "Bink" Pulliganin itsemurhasta ja sen taustoista.

Alibi kertoo, että muun perheen palatessa kotiin Bink makasi taloon johtavalla tiellä kalmankalpeana ja liikkumattomana. Hän oli ampunut itseään sydämeen 38-kaliberisella revolverilla, joka kuului hänen äidilleen Pat Pullingille.

Lehti jatkaa: "Bink oli jättänyt jälkeensä kuusi kirjettä, jotka kertoivat uskomattoman ja karmaisevan tarinan. Hän sanoi tappaneensa itsensä, koska muuten hänen olisi pitänyt tappaa joku toinen. Hän piti itseään yhtä pahana kuin Hitler tai Antikristus eikä ollut muuta keinoa päästä eroon hänen pahuudestaan. Hän pyysi polttamaan ruumiinsa ja sirottelemaan tuhkan tuuleen."

"Pojan huoneeseen jääneistä tavaroista selvisi vähitellen, mistä oli kyse. Hän oli uppoutunut syvälle fantasiaroolipelien maailmaan. Niin syvälle, että pelin ja todellisuuden raja oli hämärtynyt."

Mukavaa, että vanhemmat vierailevat jälkikasvunsa huoneessa ja tutustuvat tämän tekemisiin vasta itsemurhan jälkeen. Mutta on turha syyttää jotain yksittäistä harrastusta, jos kaikki lepakot eivät ole kotona. Puhuisin pikemmin vuosia jatketusta psyykeltään sairaan lapsen heitteillejätöstä.

Eikä ampuma-aseen leväperäinen säilyttäminen tee asiaa yhtään kauniimmaksi.

Lehti jatkaa edelleen: "Roolipeleissä jokaisella pelaajalla on oma roolinsa, jonka puitteissa pelaaja suorittaa pelinjohtajan määräämiä tehtäviä. Näihin voi kuulua tappaminen tai surmatuksi tuleminen. Bink oli joutunut **Dungeons and Dragons** -nimisessä pelissä toisen pelaajan ylivallan alle ja saanut komennon, jonka voi tulkita tappamis- tai itsemurhakäskyksi."

Näinhän roolipelit toimivat, mutta paino on nimenomaan sanalla PELI. Ei kukaan syö kadulla vastaan käveleviä lähettejä tai solttupoikia, vaikka shakkia pelaakin.

Samassa journalismin kukkasessa kuvaillaan roolipelejä esimerkiksi seuraavaan tapaan:

"Lelukaupoissa myydään roolipelien pelilautaversioita, mutta kehittyneemmät pelaajat oppivat pelaamaan ilman lautaa. Ideana on reagoida erilaisiin tilanteisiin, joita pelin johtaja asettaa pelaajien eteen. Pelaajien otteet vaihtelevat sen mukaan, mikä rooli heille on määrätty. Tarkoituksena on pysyä hengissä hinnalla millä hyvänsä."

Kyllä tyylikäs kuolema aina tylsän hengissä sätkimisen voittaa. Onneksi Paranoia on sentään keksitty. Paranoiassahan vasta klooninsa täydellisesti höyrystämällä ansaitsee kansapelaajien vilpittömät suosionosoitukset.

Artikkelissa luetellaan myös satanismista kertovia tunnusmerkkejä, joita jutusta huolestuneet vanhemmat voivat etsiä jälkikasvunsa huoneista: mustiin pukeutuminen, black metal -musiikki, pääkallot, viitat, huput, gongit, punaiset samettityynyt, savupommit, oudonmalliset arpakuutiot, et cetera et cetera ad nauseaum. Pelit-lehteä listasta ei sentään löytynyt. Listalta ovat pudonneet myös menneinä vuosina samassa yhteydessä mainitut jazz, Elviksen lantionletkutus, kommunismi, pitkä tukka, rock, naisten alushousut...

Ottakaa itseenne

Monikaan roolipelaaja ei ole ottanut näitä höpinöitä itseensä, sillä he tietävät, etteivät ne pidä paikkaansa. Valitettavasti esimerkiksi Alibin levikki on lehden mainoksen mukaan 59 870 kappaletta, ja kutakin lehteä lukee useampi kuin yksi henkilö. Meillä on siis jo tämän yhden artikkelin ansiosta ainakin satatuhatta suomalaista, joilla on hyvä syy uskoa roolipelaamisen johtavan satanismiin! Mitä jos esimerkiksi joku lähipiiristäsi kuuluu tähän joukkoon?

Aamuna muutamana isä/vai-





Sin City.



Hard Boiled.

Sin City

Väkivallan Korkea Veisu

Amerikkalainen sarjakuvapiirtäjä ja -käsikirjoittaja **Frank Miller** tunnetaan Suomessa lähinnä Semicin taannoin suomentamasta vaihtoehto-Batmanistä Yön Ritarin paluu (suosittelen). Toki hänen tuotantoaan on suomennettu Yön Ritarin jälkeenkin, mutta esimerkiksi Geof Darrowille˜20käsikirjoitettu Hard Boiled sisälsi sen verran eksplisiittisen kauniisti piirrettyä seksiä ja väkivaltaa, ettei sitä tohtinut käsitellä Pelit-lehden kaltaisen perhelehden sivuilla.

Millerin kirjoittamassa ja piirtämässä Sin Cityssä ei ole kuin väkivaltaa, mikä tekee siitä Suomessa passelia koko perheen viihdettä.

Sin Cityn, hyvin läheisen huomisen suurkaupungin yö saa kunnian toimia Frank Millerin kehyksinä, kun hän maalaa mustin värein psykopaattisen Marvinin tarinan. Marvin rakastaa yötä, sillä pimeässä kaikki eivät huomaa hänen rujoja kasvojaan, ja yön sylistä hän voi edes kuvitella löytävänsä jotain Goldien kaltaista. Goldie, yön jumalatar, olento, joka tarjoaa Marvinille edes hitusen rakkautta, vain kuollakseen ennen aamua. Loput parisataa sivua Marvin sitten tappaakin tietään kohti Goldien murhaajaa. Ja mitä pidemmälle Marvinin jahti etenee, sitä kylmemmäksi se kylmä juttu hänen sisuksissaan käy.

Frank Millerin supersankarisarjakuvaustaja (huh) näkyy Sin Cityssä, sillä Miller on parhaimmillaan nimenomaan toiminnan kuvaajana. Marvin on ylivoimaisesti vakuuttavampi kuin Teräsmies seistessään keskellä kyttien luotisadetta. Marvin on yksinkertaisesti niin härski jätkä, ettei häneen voi osua.

Sommittelu ja piirrostyö on parhaimmillaan kokosivun kuvissa, jotka hakevat vertaa karussa tehokkuudessaan. Teksti soljuu Marvinin ajatusten tahdissa, jota harvat lyhytsanaiset dialogit rytmittävät.

"Ilma viilenee. Äänet muuttuvat. Puvut ja asiakirjasalkut vilistävät linnoituksiinsa, salpaavat ovensa ja tutkiskelevat shekkivihkojaan yön huudoista välittämättä – yrittäen olla ajattelematta sitä kuka todella omistaa Sin Cityn."

mo/ystävä/äiti/kumminkaima ryntää sisään ovesta ja alkaa repiä roolipelivarusteitasi, palasiksi. Siinä sivussa saavat kyytiä niin tumma pukusi kuin vuosia vaalittu äänilevykokoelmasikin. Vastaväitteitäsi ei oteta kuuleviin korviin, koska nehän lausuu Saatanan riivaama suu! Hyvässä lykyssä kyseinen suu tukitaan vihkivedellä.

Sen sijaan omakohtainen peleihin tutustuminen ei tule kysymykseen, sillä "ken antaa Saatanalle pikkusormen..." Sitähän voisi vahingossa vaikka ymmärtää, mistä roolipelaamisessa on kyse. Onneksi ihmiskuntaa on siunattu kaikkitietävillä besserwessereillä, jotka kertovat rahvaalle, mikä on hyvää ja mikä pahaa.

Mutta mistä moinen kammo ja kauhistus? Kenties vanhaan Taivas vs. Helvetti -mytologiaan uskovissa piireissä on mahdotonta käsittää, että jotkut tekevät heille pyhistä asioista viihdettä – pelejä! Vaikka esimerkiksi TSR on poistanut monsterikatalookeistaan demonit kiihkouskovaisten painostuksen vuoksi, roolipelit ehtivät leimautua Vanhan Vihtahousun juoneksi nuorten riivaamiseksi pahuuden poluille. Ja sitä leimaa ei näemmä saa pois edes ehtoollisviinillä.

Lisäksi tässä on olemassa riski, että jotkut satanismista kiinnostuneet henkilöt kuvittelevat näiden lehtijuttujen ja televisio-ohjelmien perusteella, että roolipeleillä todellakin on jotain tekemistä saatananpalvonnan kanssa. Eikun peli pystyyn, niin johan Helvetin portit aukeavat. Halleluja. Skuuppiaan etsivän toimittajan ei tarvitse löytää kuin yksi roolipelaajaksi itseään väittävä, joka tunnustaa kiinnostuksensa satanismiin, ja soppa on valmis.

Eli aina kun lehdistössä tai muissa tiedotusvälineissä julkaistaan pelaamista vääristellen käsitteleviä artikkeleita, puuttukaa asiaan. Ottakaa artikkeli esille toveripiirissänne/koulussanne/kotonanne ja osoittakaa siinä olevat virheet, ettei kukaan vain vahingossakaan usko niihin. Jos puppu on todella paksua, kirjoittakaa julkaisun vastaavalle päätoimittajalle, ja kertokaa mitä mieltä olette hänen aviisinsa harjoittamasta julkaisupolitiikasta.

Tarkkailkaa ympäristöänne, raportoikaa poikkeavuuksista.

Wexteen, riivaaja

PELIT posti

Hei tyttölapset! Olen saanut vain muutaman hassun kirjeen teiltä sitten viime joulukuun. Yllättäkäähän minut ja aiheuttakaa todellinen postiruuhka elokuun numeroon!

Ja osoitteella:
Pelit-lehti
Posti
PL 64
00381 Helsinki.



Pelit ja piratismin hinnat

Tuskin Lord British vaeltelee keppikerjäläisenä, vaikka Strike Commanderin tekeminen maksoikin 1,3 miljoonaa dollaria. Uskon, että vahinko piraattien yms. puolelta ei ole kovin suuri, koska valtaosa ihmisistä on joko köyhiä tai keskiluokkaa. Eli heillä ei olisi kuitenkaan varaa ostaa pelejä. Kolme peliä maksaa noin tonnin ja se on paljon rahaa. Nuorna poikana säästin viiden markan viikkorahoista peliin ja kyllä kesti, mutta niitä pelejä sitten pelattiin puhki ja poikki hampaat napakasti kirskuen. PC:n puolella ohjelmoijat vieläpä käyttävät esmes Borlandin valmiita rutiineja eivätkä välttämättä edes koske assembleriin. Toisin sanoen pelinteko on helpompaa kuin ennen, mutta pelien "imu" on jostain jemmetin syystä lopahtanut.

Ja ne softatalot nykyään... Isoja kuin elokuvayhtiöt. Ei ihme, että pelin teko maksaa. Pelipakettejakin saisi pienentää, että sopisivat povitask.. eiku että kustannuksia saisi karsittua. Err.. Voisitteko varata lehdestä aukeaman Seinäkirjoitus-palstalle, jossa käsittelisin aihetta laajemmin? Sivun? Puoli? Vai pitäisiköhän kirjoittaa suoraan Origin Systemsille ja miksei muillekin Suurille...

Iso Paha Piraatti

Ei millään pahalla, mutta piratismi on varkautta vaikka Lord British kylpisi kaviaarissa. Kirjoita vain. Me muuttelemme juttuasi pikkuisen, julkaisemme keksityllä nimellä emmekä maksa sinulle penniäkään. Työsi menee siis ihan hukkaan, mutta tuskin vaeltelet keppikerjäläisenä, sillä emmehän muuten olisi ostaneet juttuasi lainkaan. Eikö vain?

Wexteenistä vielä

Toivoisin, että Wexteenin palsta jäisi lehteen. Toiseksi toivoisin, että Wexteen langettaisi kirouksen niiden ylle, jotka haluavat konsoleita tähän maailman parhaaseen tietokonepelilehteen.

Matt the Spellsinger

Tämä runo on omistettu nimimerkille "Die Wexteen Die": Jos Wexteen lehdestä pois karkaa, niin voi sinua piru parkaa. Sitten sä kuolet ja mä vien sulta suolet. Elämäsi päättyy aamun koittoon, jos et sä pian hakeudu hoitoon.

Wexteen-fani

Emme ole koskaan edes miettineet Wexteenin jäädyttämistä. Toinen toiveesi, Matt, on välitetty Wexteenille. Kiitos fanirunosta, upeat loppusoinnut.

Toimii/ei toimi

Olen tutkinut ja kokeillut lähes kaikkia vinkkejänne. Olen huomannut, että suuri osa Max ja Moritz -palstan vinkeistä ei toimi.

Vihastunut

Jestas sentään, sinullapa on pelikokoelma! Meillä kun toimituksessa ei ole *kaikkia* pelejä, joista lukijat vinkkejä lähettävät, on vinkkien tarkistaminen mahdotonta. Siksi pyydämmekin teitä, hyvät lukijat, olemaan tarkkoina vinkkien kanssa!

Kansioita

Onko Pelit-lehdelle olemassa kansioita?

Lehdet kateissa

Tulossa ovat, kesällä.

Jamesilla asiaa

1. Terkut teille rakas Pelit-lehden toimitus. Teidän lehtenne oli ensimmäistä kertaa myöhässä ja ainoa paikka missä taisi jysähtää 16.11.92 oli varmaankin teidän postilaatikkonne. Monet lukijat tietenkin pettyivät hieman, mutta erehtyminen on inhimillistä ja on täysin ymmärrettävää että teillä ehkä tuli ongelmia ohjelmiston, painon tms kanssa. Sitäpaitsi Pelit 7/92 oli päivän verran aikaisemmin ulkona, kuten myöskin alkaneeen vuoden lehdet.

Pelit 7/92 oli aivan erinomainen painos. Siinä oli hyvää ja huonoa, kaikkea pomppimisesta seikkailuun. Erityisen paljon pidin lisälevykkeiden arvosteluista ja Seinäkirjoituksesta sivulla 66. Mutta se Pelit-posti sai meikäläisen itkemään. Kuvat loppuanimaatiosta ovat yleensä pelin kohokohta (jos niitä on) ja vihjailut ja vinkit ovat oleellinen osa arvostelua, sehän pitäisi ymmärtää. Mutta löytyihän palstalta hyviäkin ideoita, kuten TOP 20 -lista, äänikorttivertailu ja Wallun sarjis (siitä tietokonegrafiikka pois). Olkaapa vielä niin kilttejä ja muistakaa että konsolit ovat vauvoille ja pitäkää Wexteen, hänhän on hyvä pakinoitsija ja jutunvääntäjä. Julisteet sun muut kalliit hömpötykset jättäkää toimitukseen roskikseen. Odotan innolla seuraavia lehteänne.

2. Mainitsitte Pelit 4/92 että kaikki eivät tunnu tietävän mitä piratismi on. Eipä tietenkään, koska viime asiaa käsittelevästä artikkelista on kulunut vuosi jos toinenkin. Joten yritän sanoa, että pistäkää ensi vuoden numeroihinne artikkeli ja antakaa pari varoittavaa esimerkkiä. Olisi hauska lukea miten pahamaineinen Skid Row -ryhmä jäi kiinni. Muita ehdotuksia olisivat artikkeli PD-pelien parhaimmistosta, mistä ja miten niitä saa, Apogeen ja muiden shareware-talojen toiminnasta, tai jotain vastaavaa. Esimerkiksi eräänlainen yhden tai kahden sivun PD-corner/shareware-corner olisi kiva. Samantapainen layout kuin Update-ruudussanne on sopisi varmaan tähänkin. Voisitte joskus pistää kaksi peliä napit vastakkain esim F15 Strike Eagle III vs. Harrier Jump Jet tai vielä parempi Harrier Jump Jet vs. AV8B Harrier (se Domarkin tekele, otaksun).

P.S. Nyt kun vertailut tulivat kiitän teitä, mutta ihmeessä enemmän samankaltaisia vertailuja.

3. Pelit 7/92:ssa oli Nigel Mansell's World Championshipin arvostelu. Tässä herrat Piirat sanoivat että NMWC on ainoa peli jossa sääkin vaivaa, mutta innoissaan pelistä he taisivat unohtaa Accoladen Test Driven ja Grand Prix Unlimitedin. (The first rule in journalism: research, research and research).

4. Kun en kerran muistanut lähettää kirjettä ajoissa, niin haukutaanpa vielä uuden vuoden '93 ensimmäinen numero 1/93 keskinkertaiseksi. Se layout (älkää naurako maallikon ilmaisulle) oli jotenkin ihmeellinen, tekstin ja kuvan kokoonpano ei ollut yhtä hyvä kuin esmes 5/92:ssa, tai sitten luulen vain (ei, ei, ei... minä TIEDÄN). Numero 2/93 oli seiskan tapaan mahtavaa. Siinä olisi melkein aihetta klassikkopeliksi.

5. Miksi ette julkaise vinkkejäni?! Eivätkö disketillä ASCII-muodossa olevat vinkit kelpaa teille? Pitäisikö minun vaivautua kirjoittamaan kaikki vinkit paperille!?

James Mashiri



Kiitos James jälleen hyvistä mielipiteistäsi. Mutta mitä ihmettä tarkoitit myöhästymisellä? Pelit-lehti ilmestyi ihan ajallaan syyskuussa (15.), marraskuussa (16.) ja joulukuussa (10.) Olisiko teidän posti myöhästellyt? Seuraavat Pelit-lehden numerot ilmestyvät 7. kesäkuuta, 13. elokuuta, 15. syyskuuta, 15. marraskuuta ja numero 8 10. joulukuuta.

Ja sitten kysymykseen viisi: ilman muuta julkaisemme vinkkejä, jotka on kirjoitettu levykkeelle, itse asiassa paljon mieluimmin. Mukaan vain lappunen, jossa lähettäjän tiedot sekä mille palstalle vinkit on tarkoitettu. Paperitulostetta ei tarvitse olla mukana.

Dos 6

Dos 6.0 saa kiintolevyn vaikuttamaan kaksinkertaiselta pakkaustoiminnollaan. Pakkaako se myös pelit, kun ne installoidaan kiintolevylle ja jos pakkaa, onko siitä jotain haittoja?

Pimennysverhot kiinni

Dos kuutosen ja esimerkiksi Stackerin levynpakkaus toimii käytännössä siten, että kaikki tavara säilytetään levyllä pakatussa muodossa. Kun sitä halutaan käsitellä, käyttöjärjestelmä avaa paketin "lennossa".

Useat pelit pitävät esimerkiksi grafiikkojaan jo valmiiksi pakatussa muodossa tilan säästämiseksi (esimerkiksi Sierran Resource.xxx -tiedostot). Nämä jo valmiiksi pakatut tiedostot eivät pakkaannu enää tuplaten, joten tästä saattaa aiheutua outoja tila-arvoja ynnä muita kummallisuuksia.

Kiintolevypakkauksen käyttäminen on kaksipiippuinen juttu. Toisaalta se tuo vapaata tilaa varsin paljon käyttöön, mutta toisaalta saattaa aiheuttaa ongelmia ohjelmien kanssa, jotka käsittelevät levyä omavaltaisesti. Eritoten Stackerin kanssa on esiintynyt hyvin paljon ongelmia. Nyt tilanteen pitäisi parantua, kun Microsoft on lisännyt levynpakkauksen itse käyttöjärjestelmään, mutta itse suhtaudun pakkereihin ainakin toistaiseksi hieman skeptisesti. –Om

Milloin ilmestyy...

Milloin ilmestyy Street Fighter 2? Entä Maniac Mansion 2? Entä Sensible Soccer? Ja Quest for Glory 4? Amigalle Strike Eagle 3, Cobra Mission, Task Force, Terminator, Harrier Jump Jet, Batman Returns, Fire Force, L.A. Law, Putt Putt, Car & Driver, Stunt Island?

Street Fighterin PC-ohjelmoija otti pitkät, saa nähdä. MM2 lähikuukausina, Sensi ja QFG 4 sitten joskus. Amigan F-15 III ei välttämättä koskaan, Cobra Missionia ei varmasti tule, Task Force jos tulee niin vuonna -94, Terminator ei tule, Harrier ehkä -94, Batman Returns syksyllä (Oceanin versio), mikä Fire Force? Loppuja ei myöskään tule. Nyrkkisääntönä: jenkkipeleistä ei juuri tule Amiga-versioita.

Samaa linjaa

Nnirvin palsta lehdessä 2/93 oli tosi hyvä! Ihan raivostuin lukiessani. Sivuhuomautus-palsta oli muuten hyvä, mutta se voisi olla isompikin, vaikka yksi sivu. Peliarvosteluista voisi vähän tinkiä näin: jos peli on huono, ei siitä



kannattaisi rustata koko aukeaman laajuista juttua. Games '92 Espana -tyyppisistä peleistä voisi mainita vain pistemäärän, ja kaikki ymmärtäisivät olla ostamatta peliä. Tosin onhan sen tyyppisistä peleistä hauska joskus lukea. Juhlajuliste oli hieno! Lehtenne on upea, jatkakaa samaa linjaa.

Tyytyväinen lukija

Kiitos kiitos! Sivuhuomautus-palstaa aiomme tarpeen mukaan laajentaa. Yksi tärkeimmistä kriteereistä lehtitekstissä on perustelu: miksi. Eli jos annamme pelille huonot pisteet, se täytyy perustella.

Julisteista

Laittakaa Indy 4:n juliste! Ja tehkää kaksi julistetta kaksipuolisen sijaan, että saisin molemmat seinälle.

Henri Forss

Juliste oli mukana 1-vuotisjuhlamme vuoksi, seuraava tulee sitten joskus, ehkä. Muuten: kak$ipuoli$en juli$teen kummatkin puolet $aa $einälle kun ostaa kak$i lehteä...

Ennenaikaisesti

Kaikki Pelit-lehdet ovat tähän mennessä tulleet pari kolme päivää liian aikaisin, joten kun lehti 3/93 tuli vasta 15. päivä, hiki ehti jo kohota otsalle. Ei enää samanlaista jännitystä, kiitos!

Emppu

Voi sitä postia, minkä on tehnyt. Kyllä seuraavan numeron virallinen ilmestymispäivä on aina ilmoitettu edellisessä lehdessä, jos posti kiukuttelee ja tuo aikaisemmin, muriskaa postille, kiitos!

Hejsan, Pelit

Juliste oli ältsin kiva! Pistäkääpä vielä isompi Star Trek -aiheinen juliste lievittämään tuskia, koska STNG ei tuu. Muuten, kun Simo puhui, että te sorratte alle 10-vuotiaita, niin Putt Puttin arvostelussa Ossi sanoi: "...kohderyhmä on 1–4 luokan englantia...". Kyllä jo neljäs luokkalaiset varmaan osaavat aika hyvin englantia, ellei sitten älykkyysosamäärät ole pudonneet nykyajan skideiltä.

Monia tuntuu pännivän Wexteenin palsta. Kauheaa, monet suuttuvat, jos Wexteen häipyy. Asuuko Nnirvi vielä Porissa? Sarjakuva on hyvä, mutta joku juonellisempi juttu tuollaisen vitsin sijaan olisi kivempi. Muuten lehtenne alkaa ylittää täydellisyyden.

Dr Fador alias Henrik Koskinen

Julistetoivomukset kirjataan toimituksen seinälle. Ossi on jo niin vanha (hah!) ettei muista, kuinka vanhoja neljäsluokkalaiset jo ovat. Oikaistaanpa Ossia. Nnirvi ei asu enää Porissa, ne häätivät sen sieltä jo aikoja sitten. –Sari

Koepeluutan "lapsille" suunnatut pelit aivan erityisellä joukolla. Varastoissa on muun muassa 11-vuotias Sampo, 9-vuotias Ulla, 7-vuotias Tuomo ja 5-vuotias Hanna. Heidän kommenttiensa ja pelikokemustensa perusteella voidaan pelin vaatimasta kielitaidosta sanoa jo jotain. –Om

Boksista

Voinko perustaa toisen Pelit-boxin? Saanko materiaalia Pelit-lehdeltä? Tiedän kaksi piraattipurkkia, kannattaisiko ne käräyttää?

Erkkipä Erkki

Vastaus on tiukka ei: emme me voi antaa materiaalia yksityisille bokseille, ei edes korvausta vastaan. Vastaus viimeiseen: omantunnon kysymys, tiedät mitä pitäisi tehdä.

Varo varpaita

Jos ette julkaise kirjettäni, syöksyn sinne puremaan teitä varpaista! Sain juuri Eye of the Beholderin PC:lleni. Kone ilmoittaa: "not enough memory to run program". Apua.

Avuton PC:eilijä

Pelkkä ajatuskin varvasparoistani aiheutti kylmät väreet pohkeissani asti, joten julkaisin kirjeesi. Luepa muistijuttu lehdestä 3/93, apua pitäisi löytyä.

Juuri ja juuri luettava

Lehti olisi muuten juuri ja juuri luettavaa, ellei siinä olisi törkeitä epäkohtia, eli toinen käsi ei tiedä, mitä toinen tekee. Hyvä esimerkki tästä on Nirvin numerossa 2/93 kirjoittama juttu väärennöksistä. Ensin Nirvi kehaisee Pelit-lehteä ja haukkuu muut lehdet. Mutta sitten menee möläyttämään jotakin tämänkaltaista: "säästyy ainakin SSI:n strategiapelejä vainoavista *miksei tässä voi olla toimintaosuutta* -toteamuksista." Eipä taida Nirvi tietää, että juuri aikaisemmassa numerossa TJ Talasmaa oli syyllistynyt tähän haukkuessaan F1 Grand Prixia. On todella omituista arvostella toisia siitä, mitä itsekin tekee. Talasmaan moka oli, että peli on "autopeli" vaikka kyseessä on simulaattori. Lisäksi tiedoksi, että luova reitinvalinta onnistuu ainakin Imolan radalla. Toimitus saa nyt itse päättää kumman hirtätte. Minä ehdotan molempia.

Nimetön

Huh huh, olipas rankkaa. Tottakai me itse hirttäjäisistä päätämme, siihen lukijat eivät saa osallistua. Mutta ei kai sentään noin pienestä?

Grand Prixista: Jos oikeassa elämässä ajaa lippumiesten yli, niin eivät ne kyllä eteerisiksi muutu, minkä simulaatiossa voi ottaa huomioon. Sen sijaan strategiapelit ja ammuskelupelit ovat toisistaan huomattavan kaukana. Muuten, Grand Prix-jutussa mainittu kaapelipeluu on toimituksen virhe, ei Talasmaan. Kun Pelit-BBS pyörii, on sieltä saatavissa päivitystiedosto, joka parantaa GP:n ääniä ja lisää kaapelipelin.

Wing Commander Insider

Olen närkästynyt Wexteenin WC2 Insider -kaltaisista kilpailuista. Vain pieni osan Suomen pikkupojista omistaa Wing Commander 2:n laillisen version. Mielestäni tuon kaltaiset kilpailut vain edistävät piratismia. Toiseksi ne syrjivät niitä, joilla ei ole tarvittavaa laitteistoa kyseisen ohjelman pyörittämiseksi. Kilpailun pitäisi mielestäni perustua täysin aivotoiminnalle.

Spirit, God, Chosen...
Ridemaniax

Tavallaan olet kyllä oikeassa. Wexteenin kilpailu on kyllä ihan hänen yksityisprojektinsa, lehden virallisia kilpailuja yritämme pitää aina pari: toinen helppo, joka onnistuu ilman peliä ja toinen johonkin peliin perustuva. Niin että ainakin toiseen kilpailuun voi aina osallistua.

Tilausmaksu

Jos minulle tulee MikroBitti ja tilaan lisäksi Pelit-lehden, paljonko on tilaushinta?

Jouko

158 markkaa. Kaikki tilaus- ja hinta-asiat selviävät tilauspalvelusta, puhelin (90) 120 670.



ELÄIN maailma

koko perheen jännittävä luontoretki

Uhanalainen liito-orava on Eläinmaailman oma nimikkoeläin.

"Meitä liito-oravia elelee Euroopassa enää Suomessa, Virossa ja Venäjällä. Vaikka liikun puunlatvojen tasalla vanhoissa sekametsissä, saatan tehdä pesäni jopa ullakolle tai vajaan. Niin harvinaisiksi ovat pesimiseeni sopivat, tikan nakuttamat kolot käyneet. Onneksi nyt tehdään työtä jäljellä olevien kotimetsieni kartoittamiseksi ja säästämiseksi."

Pteromys volans

Pteromys volans, Liito-orava

TILAUSKORTTI

☐ KYLLÄ! Tutustun Eläinmaailma -lehteen ja tilaan sen edullisesti jatkuvana säästötilauksena: **6 kk* vain 99 mk + 1 numero kaupan päälle** = yhteensä 7 runsasta lehteä. Kokonaisetuni on 62,90 mk.

Jatkuva säästötilaus on aina edullisin
Tilausmaksu laskutetaan sovituin aikavälein voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan määräaikaisen tilauksen hinta (nyt 153 mk). Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistamista kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi.

TILAAJA (maksaja, 18 vuotta täyttänyt) 3K07

Sukunimi	Etunimi
Jakeluosoite	Puhelin
Postinumero ja -toimipaikka	

SAAJA (jos haluat lehden lapsen nimellä tai tilaat lahjaksi)

Sukunimi	Etunimi
Jakeluosoite	Puhelin
Postinumero ja -toimipaikka	

Tarjous on voimassa 31.8.93 saakka ja koskee Suomen lisäksi muita Pohjoismaita.
Voit tilata myös puhelimitse Asiakaspalvelustamme, puh. (90) 120 670.

Eläinmaailma maksaa postimaksun

Sanomaprint
Aikakauslehdet

ELÄIN maailma

PL 27
Vastauslähetys
Sopimus 01770/10
01771 VANTAA

WWF

Eläinmaailma tukee WWF:n toimintaa Suomessa.

TILAA ELÄINMAAILMA

- luotettavaksi oppaaksi luontoon
- harrastukseksi itsellesi ja koko perheelle
- innostavaksi tietolähteeksi koululaiselle

SAAT PARHAAT LUONTO-, ELÄIN- JA LEMMIKKIJUTUT EDULLISESTI:

jatkuvan säästötilauksen 1. jakso 6 kk vain 99 mk

- Säästät heti 35 mk
- Saat 1 numeron kaupan päälle, arvo 27,90 mk
- Saat 2 jättisuurta eläinjulistetta, arvo n. 100 mk

PELIT purkki 90-1205757

Illuminatus

Luin eräästä tietokonelehdestä pelistä nimeltä Illuminatus. Mitähän se maksaa ja mistä sen saa? Mille koneelle?

XC

Illuminatus oli aikoinaan MikroBitin aprillipila mahtavasta pelistä, joka tulee täyttämään pelaajien kaikki mahdolliset haaveet. Illuminatus on vain illuusiota, sitä ei ole olemassakaan, vaikka pikkulinnut kertovat huikeista suunnitelmista... –Om

Totelkaa

Lehtenne laatu on säilynyt jo vuoden ajan! Sarjakuvaa en kyllä vielä kehu. Nnirvin ja Wexteenin palstoja isommaksi, niissä ei päällimmäisenä ole lukihäiriöisten vitsailua, vaan täyttä asiaa, aidoille tietokoneihmisille elintärkeää tietoa. Eihän Nnirviä saa mollata, hänhän on yhtä pyhä kuin Enterprise NCC-1701, Falcon 3.01 ja William Shatnerin haamu! Hei nimimerkki "W.C.S." mitä sinulla on roolihöpinää vastaan? Pelkäätkö lentäviä esineitä? Milloin tulee Falcon Data 2? Totelkaa ja julkaiskaa tämä.

Uustrekkie Eversti
Ipe Da Snipe of 386

Tottelimme ja julkaisimme. Falcon Data 2:sta Holobyte totesi vain: "Ehkä pikemmin kuin kukaan odottaakaan". Vihjaisivatpa sellaistakin, että se muuttaa pelin Mig-29-simuksi.

Samaan kuoreen

Voiko Pelit-lehden palstoille ja kilpailuihin tulevat postit laittaa samaan kuoreen?

Hannu

Periaatteessa voi, mutta ehdottomasti eri paperille. Eli kun esimerkiksi arvomme kilpailuiden voittajia, jos vastaukset ovat samalla paperilla, olet mukana vain yhden kilpailun arvonnassa, koska emme pysty poimimaan kahteen kilpailuun vastanneita erikseen.

Imurointi

Mitä tarkoittaa "purkeista imurointi"? Mitä teette kirjeille luettuanne ne?

Amigisti -78

Purkeista eli bokseista imurointi tarkoittaa tiedostojen (ohjelmien, tekstien, pelien jne) siirtämistä modeemin välityksellä omaan koneeseen. Postipalstalle tulleet kirjeet säilytämme ja arkistoimme ihan itsemme huviksi, muita kirjeitä säilytämme noin puoli vuotta. Levykkeet ja ratkaisujutut palautamme, jos palautuskuori on mukana.



Äänet

Jos ei ole SoundBlaster-äänikorttia, voiko peliä Populous II pelata ollenkaan vai jääkö äänet pois?

Mä

Kaikkia pelejä voi pelata ilman äänikorttia.

Itken vai nauran?

Lehden numerossa 2/93 oli kaksi erittäin huonoa ja tyhmää lukijakirjettä, jotka molemmat käsittelivät Microprosen maanmainiota Formula One Grand Prixiä. Sarin palstalla *pettynyt peli ostaja* valitteli pelin "tosi surkeaa realistisuutta" ja "surkeita ajo-ominaisuuksia". Onkohan kirjoittaja joskus yrittänyt säätää autoa? Auton vakiosäädöt nimittäin ovat tosi huonot. Tai sitten kirjoittaja ei uskalla tunnustaa sitä, että hän ei osaa säätää autoa.

Moritzin palstalla julkaistu *Henri Markkasen* lähettämä vinkki vei kuitenkin pisteet kotiin huonoudellaan. Eikö olekin kummallista, kytkin (nappi) painetaan pohjaan ja vauhti pysyy samana, viakka kierrokset nousevatkin huimasti... sitten kun kytkin päästetään irti, vauhti kiihtyy huimasti. Manuaalissa kyllä mainitaan tästä ilmiöstä, jota arkielämässä kutsutaan nimellä sutiminen tai kumin polttaminen.

Toivottavasti kaikki Suomen F1 GP:n pelaajat eivät jaa näiden kahden kirjoittajan taitoja!

Powered by Honda

Muistathan, PBH, että Pelit-lehden lukijoiden iät vaihtelevat alle kouluikäisestä vaariin...

Nimmareita

Voisinko saada toimituksen porukan nimmarit?

Jussi

Kiitos vain, koko imarrellun toimituksen puolesta. Mutta valitettavasti: jos lähetämme yhdelle, kohta emme ehdi muuta tekemäänkään. Tämä on vähän sama asia kuin tuo puhelimitse vinkkien antaminen: jos neuvomme yhtä, kohta saamme sata soittoa päivässä, ja sitten ei ole aikaa tehdä lehteä...

Lord British eduskuntaan

Onko totta, että Microprose varasti Strike Commanderin idean? Milloin ilmestyy Ultima VII part II? Milloin tehtiin ensimmäinen Ultima? Julisteita saisi tulla lisää, samoin Wallun piirroksia.

Origin-fani

Ei varastanut itse asiassa ideaa, mutta grafiikkatyylin, väittää Origin. Käärmesaari tuli jo ja eka Ultima 80-luvun alussa.

Pelit BBS

Milloin räjähtää?

Tuhat ja yksi kysyjää

Samaan aikaan kuin tämä lehti, eli 7.6. Lukekaapa juttu sivulta 13.

Hatuista ynnä muusta

Kerronpa teille tarinan. Hatusta. Sitä kun on pyydetty nostamaan, poistamaan, kohottamaan jne. Se on vaikeaa, kuva on otettu hattu päässä. Mutta kiltti valokuvaaja-setä lupaili, että uusi kuva otetaan kohtapuoliin. Ja hattu pirulainen kun on hukkunut, joten toiveenne toteutunee... –Sari

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Kiitos jälleen monista vastauksista PelitSeis?-palstan kysymyksiin. Mutta lisääkin mahtuu! Samoin Max kaipailee hyviä vinkkejä. Pitkästä aikaa palkitsemme pelillä Jamesin, joka kovalla uurastuksellaan ansaitsi paikan sydämissämme. Kirjeet osoitteella

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Pelit-lehteen on tullut hurjasti kysymyksiä Quest for Glory kolmosesta, joten suman purkamiseksi päätimme päästää Ossin valloilleen ja tässä hän kertookin meille pienen sadun urheasta sankarista ja vastaa samalla yleisimpiin kysymyksiin.

Quest for Glory 3

Olipa kerran kaukaisessa Fricanian maassa urhea sankari, joka oli ottanut elämäntehtäväkseen hyvyyden palvelun. Ja kuten sankareiden toimenkuvaan kuuluu, hän selvitteli monia ongelmia elämänsä varrella. Nyt jo eläkkeelle vetäytynyt sankarimme kertoilee iltanuotion loisteessa jälkeläisilleen vilistä nuoruudestaan.

"Isoisä, kerro meille ajasta, jolloin olit paladiini", kuului yhden nuoren kaverin ääni liekkien takaa. "Poikaseni", aloitti jo harmaantunut sankarimme, "paladiini on jalo taistelija, joka on päättänyt omistaa elämänsä hyvän palvelukseen. Paladiinin arvoa ei voi ostaa tai kaupata – se täytyy ansaita. Sain omani kultaisen kaupungin, Shapeirin vierailevalta paladiinilta. Olin jalo ja hyvä koko aikani Shapeirissa, lahjoitin rahaa köyhille, taistelin vain itsepuolustukseksi ja lopulta Rakeesh lahjoitti minulle palavan miekkansa."

"Isoisä, onko totta, että olet joutunut taistelemaan myös magiaa vastaan? Kuulin puhuttavan leopardikylän pahasta shamaanista." Isoisä: "Minä en ole ollut ikinä pahemmin maagian kanssa tekemisissä, mutta en vierasta sitä, sillä joskus äly saattaa auttaa maailmaa enemmän kuin raaka voima ja kirkas teräs. Serkkuni Andreas on omistautunut magialle kokonaan ja muistan kerran, kuinka hän joutui todistamaan kykynsä taistelussa ilkeää leopardimiesten shamaania vastaan. Hän siirtyi alusta alkaen puolustuskannalle ja voitti vain käyttämällä loitsujaan vastaloitsuina. Katsokaa tätä pergamenttia – siihen hän kokosi käyttämänsä loitsut ja vastaloitsut."

Taikasauva	**taikasauva**
Pimeys	**ilotulitus**
Kuoppa	**levitate**
Liekit	**calm**
Häkki	**open**
Tulipallo	**reversal**

"Isoisä, kerro meille jotain Fricanian maastosta", uteli toinen ääni liekkien takaa. "Poikaseni, Fricania oli ihanaa aluetta. Sen tärkeimmät paikat olivat *simbadien kylä* ja *linotaurikaupunki Tarna*. Kylässä minä taistelijana jouduin suorittamaan miehuuskokeen, jossa selvisin suhteellisen hyvin, kun vain muistin olla reilu Yussufia kohtaan. Pystyin myös kehittämään keihäänheittotaitoani, voimiani ja tasapainoaistiani heidän harjoituspaikoissaan. Yussufin kanssa pelaaminen oli myös omiaan kehittämään älyäni ja taktiikantajuani.

Fricanian aavikolla elää myös kultainen lintu, jonka sulista saa valmistettua tarpeellisia pillereitä. Tämä lintu rakastaa hunajaa ja siihen törmää helposti Tarnan lähistöllä.

Simbadien kylässä tapasin myös hyvin kauniin leopardimiestytön, Jannan. Luonteensa puolesta hän tosin sopi paremmin simbadin vaimoksi kuin minun. Ostin hänet vapaaksi helminauhalla, leopardiveistoksella ja hienolla tikarilla. Kaikki nämä löytyivät Tarnasta, mutta ostamisen jälkeen tyttöraukka lähti karkuun ja törmäsin häneen vasta paljon myöhemmin, mutta se onkin jo toinen juttu..."

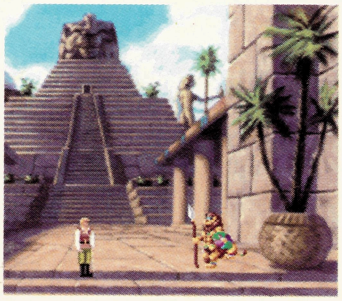
"Isoisä! Älä lopeta. Missä sinä tapasit hänet jälleen?" "Poikani, kun etsin leopardimiesten kylää hän oli ainoa, joka pystyi auttamaan minua. Tapasin hänet viidakossa ja suostuttelin hänet puolelleni. Serkulleni Andreakselle hän opetti mielenkiintoisen loitsun."

"Yksi mielenkiintoisimmista paikoista Fricaniassa oli kadonnut kaupunki, jonne löysin tieni rauhankokouksen traagisen lopun jälkeen. Sain siihen apua vapauttamaltani Manu-apinalta. Siellä jouduin taistelemaan demonien herraa vastaan ja kohtaamaan uskomattomia kauhuja."

"Isoisä. Kerro meille yksi asia: kannattaako sankarin työ?" "Poikani, jos takoitat maallista hyötyä, voin sanoa, että se ei todellakaan ole sankaruuden tarkoitus. Minä olen aina pyrkinyt välttämään rikkauksien haalimista. Tosin serkkuni Flint on aivan toista maata... hän ei häpeä putsata tiellensä sattuvaa lompakkoa. Tielleni on toki sattunut useita arvokkaita esineitä, kuten esimerkiksi Fricaniasta kaksi arvokasta jalokiveä. Toisella sain kiellettyn kaupungin oven auki ja toisella arvoni punnittiin linotaurien jumalan edessä."

"Mutta nyt kuulen yön kutsuvan minua. Jääkää te nuoremmat tänne tulen loisteeseen lämmittelemään ja miettikää opetuksiani." Ja niin veteraanisankari keräsi viittansa ja poistui kammariinsa viettämään hyvin ansaittua lepoansa.

Ossi Mäntylahti



Ultima VI

Ultima-fani lehdessä 3 kyseli, missä on Shard of Cowardice. Se on jommassa kummassa paikassa: mene Deceitistä Underworldiin. Kulje pohjoiseen niin kauan, että tule järvelle. Etsi järvestä etelään laskeva joki. Laske putoukset alas ja tulet suuremman järven pohjoispäähän. Järven keskellä olevalla saarella on Shard. Toinen vaihtoehto: mene Hythlothista Underworldiin ja kulje luoteeseen (käytä blink-taikaa). Shard on koordinaateissa L'A"L'I".

Itse olisin kiitollinen tiedosta, missä ovat Shard of Hatred ja Spectre.

A. Aikio

Colorado

Tässä vähän vinkkiä **Juhalle, Timolle ja Jannelle**. Maassa olevia esineitä voi ottaa vetämällä tikkua alavirtaan. Ampua voi siten, että valitsee ensin aseen ja sitten lataa sen vetämällä tikkua ylävirtaan. Karhun saa tapettua pyssyllä ampumalla.

Kolumbus

Operation Stealth

Nimimerkki **Bad Boys** kysyi lehdessä 1/93, kuinka Operation Stealhissa pääsee lentokentältä pois. Mene vessaan ja Operate briefcase, operate calculator, use unused passport on opening, operate enter button operate briefcase ja passi on valmis, joten sitten vain tullimiehen luokse, ja use french passport on custom official. Sitten mene naisen luokse. Hän antaa sähkeen ja tutki sitä. Mene vasemmalle ja anna lippu vartijalle. Mene matkalaukkujen luokse ja ota sininen reppu. Mene jälleen vessaan ja operate baggage, operate electric razor, lavuaarin vieressä on pistorasia. Mene tullimiehen luokse ja anna passi hänelle, mene vasemmalle ja pääset ulos. Odota taksia ja mene kaupunkiin.

Laser Squad

Assasin Squadissa kannattaa mennä sisään molemmista päistä, ja ennen sitä kurkkia ikkunoista sisään. Ja jos droidi löytyy kannattaa antaa palaa. Ensin ikkuna, sitten "Data". Konsoleihin ampumisella on sama efekti kuin kaasupulloon ampumisella!! Moonbase Assaultissa kannattaa tulla sisälle ruudun alaosasta. Aseista joukkosi (yleisesti ottaen) halvilla aseilla, Sniper Rifle, M-4000, jopa M5 Pistol ja satsaa rahat panssarei-

hin. (Älä osta kolmospanssareita.) POW Rescuessa kannattaa ottaa kaksi sinkoa ja tähdätä vihollisen lähelle seinään.
James

Moonstone

Paras taktiikka on lyöminen ja nopea liikkuminen. Kävele ruudun yläosaan ja lyö, kävele alaosaan ja lyö, kävele yläosaan... Toista ritaria, ja miksei muitakin örkkejä, vastaan kannattaa kävellä sivuviistoon, jotta vastustaja joutuu perääntymään. Tämä tekee tapon helpommaksi.
James

Space Quest 2

Pelit 3/93:ssa nimimerkki **???** kyseli, mitä tehdä vedenalaisessa luolassa. Ui vasempaan reunaan ja ohjaile Wilco aukosta siään. Aukon takana on luola, josta otat hienon gemin.
Black Knight

Times of Lore

Alkuun juuttunut kyseli örkkileiristä. Örkkileiri on kartan kohdassa, jossa lukee Dark Forest. Lähde Eralanista polkua pitkin pohjoiseen ja kun vastaan tulee lähde, kulje läheistä polkua.
Mark Shooter

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Team-moodissa käy Algerista hakemassa takakujalta Omarin kaupasta maski ja osta se. Mene Monte Carloon ja houkuttele Trottier hotelliin. Kun olette huoneessa, anna Sophien hoitaa puhuminen. Ota lakana sängystä ja lamppu laatikosta. Avaa sähkökaappi, joka on seinällä ja pue lakana ja maski päällesi. Väännä sähkökatkaisinta ja sytyä taskulamppu. Mene Trottierin viereen ja saat sunstonen.
Aki ja Ville

Eye of the Beholder I

(Amiga) Kun laskeudut toiseen kerrokseen, kosketa jokaista ovea hiiren vasemmalla näppäimellä. Tämän jälkeen palaa ensimmäiseen kerrokseen. Sitten takaisin alas. Nyt ovat kaikki ovet auki!
Arttu Soininen

King's Quest 5

Kun olet auttanut termiittejä, mene tonkimaan heinäkasaa majatalon edessä. Termiitit tulevat auttamaan ja löydät hiuspinnin, jolla voit maksaa ennustajalle. Aladinin luolasta ottamallasi kolikolla voit ostaa viitan.



Civilization

Olette ehkä jo kuulleeet että kehityksessä pääsee ykköseksi asettamalla veron nollaksi prosentiksi, mutta ikävä puoli tässä onkin se että valtionkassa kärsii. Tämä ongelma selviää rakentamalla kolossi (Colossus) niin pian kuin suinkin mahdollista ja lisääntyneen kaupankäynnin myötä rahaa tulee kuin roskaa.

Kannattava ihme on Darwin's Voyage, joka antaa kaksi kehitysastetta ilmaiseksi. Rakenna vielä SETI, saat tiedemiehiin vauhtia. Isolle mantereelle kannattaa rakentaa Hoover Dam, joka vähentää saastumista. Kirkolliset ihmeet pitävät populaa onnellisina, joten rakenna J.S Bachin katedraali ja Michelangelon kappeli. Uutena aikana kannattaa muistaa Apollo Program, joka pelästyttää sinut pahanpäiväisesti kun näet, että vaivainen rajanaapurisi onkin hirmuinen supervalta.

Jos haluat lisää tuottoa maalle, muista rakentaa rautateitä kaikkialle heti kun osaat. Karavaanien vieminen valtameren yli kaukaiseen kaupunkiin parantaa valtion taloutta kummasti. Mutta ennen kaikkea muista vaihtaa demokratiaan ja käydä diplomaattisotaa. Koordinoi kaikki hyökkäyksesi, eli vie yksiköitä suuren pahan rajanaapurisi 3–7 suuren kaupungin juurille ja odota aggressiota.

Jos kaupungit ovat lähellä pääkaupunkia, mikä laskee korruptiota ja tyytymättömyyttä, ei auta muu kuin raaka voima. Kun haluat ostaa kalliin yksikön ja valtiosi kukkaron nyörit ovat tiukalla tai haluat muuten vaan säästää, osta ensin joku halvempi yksikkö ja vaihda oston kohde aiottuun yksikköön ja osta se, eli... Oletetaan että haluat ostaa tankin (armor). Siis osta ensin kiväärijalkaväki (riflemen) peru päätöksesi ja vaihda kaupan kohde heti tankkiin. Nyt sinulla on jo alkusumma, joten klikkaa taas BUY nappia ja tulit säästäneeksi pari buckazoidia.

Jokainen kaupunkisi vaatii aina 2 puolustusyksikköä, jotta sitä ei jyrätä maan tasalle.

Demokratian aikana saat parhaimman tuoton 50 prosentin veroasteella ja 20 prosentin ylellisyysasteella (luxury rate). Kun valloitat vihollisten kaupunkeja, parasta olisi nostaa ylellisyysaste 30 prosenttiin.

Pelin loppuessa (valloitat maailman tai perustat siirtokunnan avaruuteen) muista vaihtaa demokratiaan (ellei sinulla jo ole), korottaa ylellisyysaste 30 prosenttiin, varmistaa että jokaikinen ihminen on iloinen tai tyytyväinen, ja poistaa kaikki saaste. Kun viimein olet onnistunut voit pelata pelin uudestaan läpi.
James

Ultima 5

North Britannyssa sijaitsevassa kannossa on kolme timanttia.
Aapo

Dune 2

Vastustajan yksikköjen lähettely loppuu, kun toimit näin. Tutki maasto jokapuolelta. Valmista muutama heavytroopperi tai raketinheitin, ja suojaa riittävän suuren rohtoalueet. Mene edellä mainituilla joukoilla muille rohtoalueille ja tuhoa ne. Kohta vastustaja on liian köyhä puolustautumaan. Sitten vaan hyökkäämään.
Sami Salmela



Moritz

Commander Keen 6

(PC) 1. Kun pääset Bloog Control Centeriin ja löydät 4 ovea, mene niistä järjestyksessä 1–4–3–2 ja pääset jatkamaan.

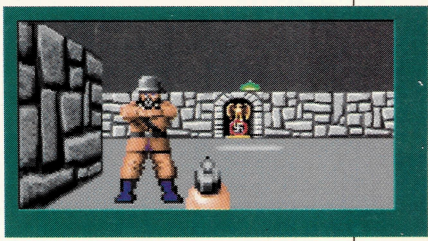
2. Keltaisten koppakuoriaisten päällä voi seistä, kävellä ja hyppiä.

3. Pikkulinnuilta (erivärisiä) saa värinsä mukaisen timantin joissakin viimeisissä kentissä. Vikassa kentässä kaikki timantit saadaan tällä tavalla (viimeinen kenttä on Bloog Control Center).

4. Kun olet vielä maassa ja vastaan tulee violetti olio, annapa sille tehtaan lopusta löytämäsi voileipä.
Cheater

Shadow of the Beast

Beasty Boylle Pelit 2/93: suuntaa matkasi puumaailman alimpaan paikkaan. Sieltä saat ensiksikin avaimen. Sitten tapa vähän ylempänä oleva kummajainen. Siltä saat kaipaamasi sädepyssyn. Voit siirtyä luurankokouran paikalle suoraan lähistöllä olevan teleportterin kautta. Sitten pääsetkin jatkamaan matkaasi vielä jonkun verran.
Aki Rissanen

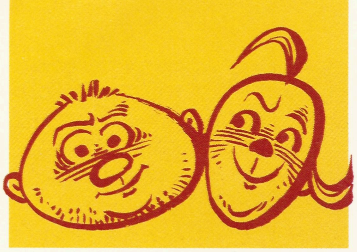


Wolfenstein 3-D

Paras tapa niitata ISO natsi-sika on täydeltä laidalta ampuminen samalla kun perääntyy. Jos Blazkowitzin posket paisuvat ja pää notkahtaa, paina M,I,L yhtäaikaa. (Toimi myös Spearissa!)
James

Last Ninja III

Nimimerkki **Jurvasta** Pelit 1/93: Toisen kentän läpi pääsee näin: Poimi palkeet ja laita kelluva esine liikkeelle. juokse sitten seuraavaan ruutuun. Hyppää esineen päälle ja pois joen toiselle rannalle. Etsi köysi ja papyrys ja palaa sitteen loppuun päin. Laskeudu köydellä alas ja mene luolaan.
Mark Shooter



Rambo 3

Level 1, talo 1
Joku onneton itkeskeli vinkkejä ekan kentän sähköistettyyn oveen. No, aivan kentän ylälaidassa olevassa huoneessa on vipu, jota vääntämällä ongelma ratkeaa.

Aavikko 1
Kävele aivan vasemmassa laidassa seinää pitkin kunnes ovi tulee vastaan.

Talo 2
Käytä paristoa infrapunalaseihin ja sitten infrapunalaseja, talossa olevat infrasäteet tulevat näkyviin. Varo niitä välttääksesi hälytystä. Etsi kaikki tavarat ja mene takaisin aavikolle. (Ei samasta ovesta!)

Aavikko 2
Käytä paristoa miinaharavaan ja sitten miinaharavaa. Etsi 3. talo.

Talo 3
Käytä infrapunalaseja. Pimeän huoneen tullessa vastaan käytä hohtavaa vihreää kapistusta (mikä se nyt olikaan) ja etsi kaksi (vai kolme?) seinässä olevaa ja niitä räjähtävillä nuolilla (käytä uniformua) ja mene Trautmanin huoneeseen, ja TADAA!

Level 2
"Deaktivoi" kaikki löytämäsi pommit talsimalla niiden yli ja säily hengissä. Kuoleminen tässä tasossa ei ole ongelma kasettiversion omistajalle: koneen pyytäessä kelaamaan nauhaa alkuun paina play.

Level 3
Jipii. Ammu kaikki vähänkin neukulta näyttävä.
Worm Ronnd EaTer

Prehistorik

Ykköstasolla tiputtaudu vesimonttuun, jonka vieressä on kaksi vesimonttua, joista hyppii kaksi kalaa, ja saat jotain. Huom! Kalojen alta on helpoin hyppiä. Tietääkö kukaan muita salaisia huoneita?
Janne Haapala

The Simpsons

Pelit 1/93:ssa nimimerkki **Jenni** kysyi, miten pääsee veden yli: krokotiilin selkään voi hypätä! Kuolemattomuuden saa, kun kirjoittaa cowabunga.
Kaks palloilijaa

Odota, kunnes puurunko purjehtii veden poikki ja hyppele sen kautta yli.
Starrider & Little Brother

Mean Streets

(PC) Nakkaa koneeseesi PC-Tools tai Norton tai vastaava. Vilkaise tiedostoa ms.exe, sieltä pitäisi löytyä kaikki pelissä olevien henkilöiden nimet. Sen jälkeen vain kysyt informanteilta niitä nimiä.
Omppa

Life & Death 2 – The Brain

Leikkauksessa EKG-käyrän yläpuolella on kaksi merkkivaloa. Vaihda käyrän alapuolella olevien valojen väriä klikkaamalla niiden kohdalla, kunnes ne ovat molemmat samanvärisiä kuin valo ylhäällä oikealla, ja potilas ei kuole ollenkaan ja kaikkea muutakin kivaa seuraa.
Dr. Brain

Skweek

(Amiga) Alkuruudussa (missä lukee "un joueur", "deux joueurs" ja

Lyhyestä vinkki kaunis...

Rick Dangerous 2
Rick kulkee parhaiten neljännen tason atomimudassa kun hän hyppii.
James

Batman the Movie
(Amiga) Kirjoita siinä kuvassa, missä Batman ja Jokeri seisovat, JAMMMMMMMMM, kuva menee väärinpäin. Silloin paina F10 ja aloita peli. Returnista voit hyppiä tasoja!
Paavo Härkönen

Chuck Rock
(Amiga) Kun bändi soittaa latauksen aikana, paina kaksi kertaa esciä ja kirjoita turn frame. Paina vielä returnia ja voit hyppiä tasoja numeroista 1–5.
Paavo Härkönen

Boulder
Jos jäät jumiin, paina C, ja pääset aloittamaan alusta, jos ukkoja riittää.
Aleksi Lukkarinen

Pipemania
Paina F, kun putki on valmis, ja mönjä liikkuu nopeammin.
Aleksi Lukkarinen

Dragon Breed
(Amiga) Pistä pause ja kirjoita irem ja saat loputtomat elämät ja kun painat n menet seuraavaan leveliin.
Yksi pelailija

Gremlins 2
(Amiga) Kirjoita highscore-listalle Sinatra ja saat loputtomat elämät.
Yksi pelailija

Action Fighter
(Amiga) Kirjoita highscore-listalle Zbackdoor ja saat loputtomat elämät ja energiat.
Yksi pelailija

Time Machine
(Amiga) Kirjoita highscore-listalle dizzy ja saat loputtomat elämät.
Yksi pelailija

Test Drive 1
(PC) Rämpytä näppäimiä Z ja X heti radan alussa ja autosi lähtee kiitämään tuhatta ja sataa.
Omppa

Pipemania
(PC) Tässä koodeja putkipeliin: haha, grin, reap, seed, grow, tall, yali.
Omppa

Blues Brothers
Kirjoita houlq, kun olet valitsemassa hahmoasi, jotta saisit kuolemattomuuden. Pelin aikana painele 1–6 hypelläksesi leveleitä.
Tuure Koponen

Guy Spy
Jos olet kyllästynyt pelaamaan ja haluat nähdä tämän pelin läpi, kirjoita getvonmaxguy ja paina F1.
Tuure Koponen

Super Cars
Tämä peli on täynnä kaikkea, mutta tässä yksi cheatti. Ota kaksi pelaajaa ja laita nimiksi wonderland ja the seer.
Tuure Koponen

Sly Spy
Jos haluat kuolemattomuuden, kirjoita shaken not stirred välilyöntien kera, ja cheatti on päällä.

Zool
Tässä pari jippoa. Kirjoita goldfish ja painele F2, F3 jne ja 1,3,4, ja alkaa tapahtua jänniä.
Tuure Koponen

Dragon's Lair
Nimiruudussa paina seuraavia näppäimiä samaan aikaan: esc, R, /, N ja 7.
Tontsa

Dragon's Lair 2
Nimiruudussa kirjoita get mordroc dirk välilyöntien kera.
Tontsa

Space Ace
Paussaa peli ensimmäisessä ruudussa ja kirjoita dodemodexter.
Tontsa

Test Drive 2
(C64) Paina ajon aikana G-kirjainta ja pääset seuraavaan tasoon.
Olli Salonen

Hawkeye
(C64) Kun peli on latautunut, kirjoita valsspeler. Nyt ukkojen alla olevat neliöt alkavat välkkyä ja sinulla on loppumattomat ukot.
Olli Salonen

Netherworld
(C64) Seuraavaan tasoon pääset painamalla pohjaan näppäimet 2, 4 ja E.
Olli Salonen

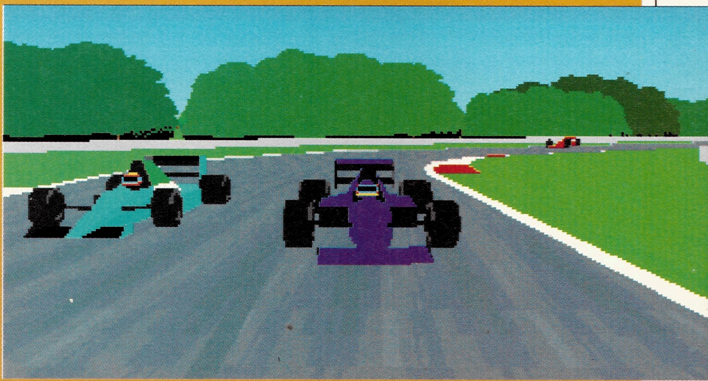
Cabal
(Amiga) Kirjoita schlika pelin aikana ja kun painat F2, pääset tason eteenpäin.
Olli Salonen

Sword of Sodan
(Amiga) Kirjoita listalle rad ja saat loppumattomat elämät.
Olli Salonen

Rampart
Tykitä kaverin linnaa erittäin hajanaisesti (eri puolille), jolloin fästingin korjaamisesta muodostuu tappava ongelma.
James Mashiri

TMNT 2 – Manhattan Missions
Loppuvatko shurikenit kesken? Ei hätää. Paina Ctrl-S ja kilpparilla on 5 shurikenia.
James

Formula One Grand Prix
Haluatko ajaa kuten "oikeastikin", vai haluatko saada superit kierrosajat? Älä päästä kaasua paljon kun tulet mutkaan, vaan jarruta ja käännä viime hetkellä, se menee paljon nopeammin.
James



muuta saman tapaista) paina space-nappia. Ruudut tulevat eri järjestyksessä.
Amiga 500

Fred

(Amiga) Paina F4, pääset linnaan. Nappia saa painaa vain kerran!
Amiga 500

Robbery

(Amiga) Paina molempia hiiren nappeja samaan aikaan, pääset saman ruudun alkuun kuolematta.
Amiga 500

Rick Dangerous

(C64) Kun sinulla on tarpeeksi pisteitä päästäksesi listalle, pistä joystick 2-porttiin ja liikuta alaspäin ja ukko kuolee. Kirjoita listalle nimeksi flufomatic, ja voit valita aloituskentän niin monesta kuin olet käynyt. Tapa ukko toisen kerran, jotta voisit kirjoittaa listalle bbooiinngg. Kun alat pelata saat kaikki panokset, dynamiitit ja ukot aina täyteen (jos sinulla on toinen joystick) painamalla 2-portin joystickia oikealle. Älä paina alaspäin, sillä silloin ruutuun ilmestyy "Game Over".
Tuomas Mustonen

Hunch Bach

(C64 kasetti) – Resetoi kone, saat loppumattomat ukot:
– POKE 9289,173
– POKE 22521,173
– SYS 16384
Tuomas Mustonen

Nitro

(Amiga) Nimen kirjoituksessa kirjoita maj, saat 50000 rahaa ja 5000 bensaa.
Lauri Koponen

Pinball Fantasies

(Amiga) Lataa jokin rata ihan normaalisti, mutta ennen kuin painat F1–F6, näppäilepä siihen vaikka seuraavasti:
Extra Balls = saat 5 palloa 3:n sijasta
Digital Illusion = pallo ei tipu alhaalta pois
Highlander = pallosta tulee painavampi
Vacuum Cleaner = highscoret tyhjenevät
Earthquake = kone ei mene tilttiin, vaikka miten potkisi.
Cheater

Wolfenstein

(PC) Loppikset saa painamalla yhtäaikaa I:n, L:n ja M:n pohjaan.
Cheater

Budokan

Aseet, joita Budokanin tournamentissä kannattaa käyttää:
1. Karate
2. Karate
3. Nunchaku
4. Bo
5. Kendo
6. Karate
7. Kendo
8. Bo
9. Nunchaku
10. Nunchaku
11. Bo
12. Kendo

Aloittelijoille: Opettele liikkeet kunnolla. Mene oikeaan alakulmaan pensaikkoon karatehallin ja aidan väliin ja paina B:tä. Näin opit muutakin kuin pelkkää läiskintää.
Alinthda

Aldo's Adventure

Lataamalla peli käskyllä ALDO 10000 kuulia tulee vain pari kappaletta ruutua kohden.
Alinthda

Predator 2

Aloita peli normaalisti ja laita pelinaikana paussi päälle. Kirjoita isoilla kirjaimilla youre one ugly mother ja palaa peliin, sinulla on loppumaton energia.
Paavo Räsänen

Navy Seals

Pelaa itsesi listoille ja laita nimeksesi psboys. Aloita peli uudestaan ja laita paussi päälle ja paina H:ta. Nyt sinä pystyt painamaan esciä ja pääset seuraavaan kenttään.
Paavo Räsänen

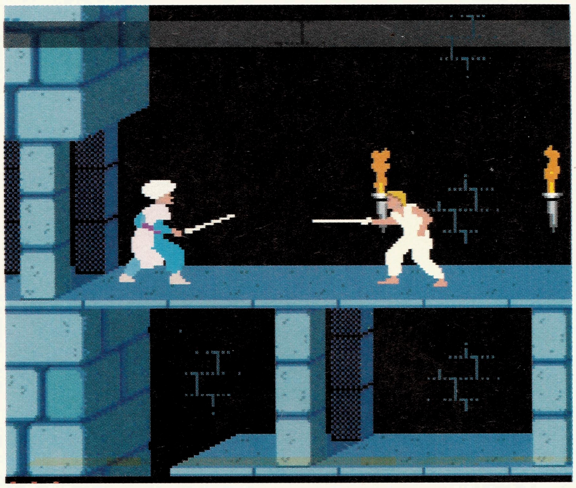
Exolon

(C64) Valitse alussa define keys ja anna nappulat: left – Z, right – 0, jump – R, duck – B, fire – A. Seuraavan kerran pelatessasi sinulla on loppumattomat elämät.
Olli Salonen

Another World

(PC)
Tasojen koodit:
1. LDKD
2. HTDC
3. CLLD
4. LBKG
5. XDDJ
6. FXLC
7. KRFK
8. KLFB
9. TTCT
10. XRJT
11. HBHK
12. TFBB
13. TXHF
14. CKJL
15. LFCK

Jarmo Gunn



Prince of Persia

Jos sinulla on vaikeuksia pelin kanssa, käynnistä peli komennolla prince megahit level n. N on tason numero, mistä haluat aloittaa. Pelissä Shift+n (n on nyt kirjain a,b,c...z) antaa kivoja tuloksia, esmes ruudun kääntyminen nurinpäin ja voimien lisääntyminen. Mainittakoon vielä että K tappaa vastustajan.
James

Immortal

(Amiga, ehkä ST)
Seitsemän kentän koodit:
2. CDDFF10006F70
3. 0ADDA21000E10
4. BFDFE31001EB0
5. 09DE443000EB0
6. 3B7FD53010E41
7. 6B10FB1010A41
8. E590D710178C1

Kimmo Korpela

Pegasus

Koodit:
SCREECH
DRAGONFLY
BEEBOP
CELESTIAL
Paavo Räsänen

Useimmat lentosimut

Eräässä lehdessä oli vinkki, että jos lentäjä kuolee, oikeanaikaisella poistumisella (boottaus) ym. saa pilotin takaisin. Näin on, mutta lisättäköön että tämä toimii melkein kaikissa simuissa kuten myös roster-tiedoston kopioiminen toiseen hakemistoon, ja uudelleennimeäminen.
James

LHX

Harmittaako jatkuva kuoleminen? No problemo. Kopioi LHX.CFG toiseen hakemistoon aina parin onnistuneen tehtävän jälkeen, ja jos vaikka sattuisit kuolemaan voit hakea sen siitä hakemistosta ja jatkaa elävänä. Tämä toimii myös muissa peleissä!!

Jos olet hyvä lentäjä sinun kannattaa ottaa UH-60 Blackhawk vaikeisiinkiin tehtäviin, koska tämä antaa enemmän pisteitä.
James

Atonimo

(Amiga)
Tasojen koodit:
10: IDYLL
20: TAURUS
30: NEPTUNE

Yksi pelailija

Stunts

Jollet pysty voittamaan Skidiä, tee oman ratasi (kai sinulla sellainen on) kukkulan loppuun silta. Voit kyllä arvata mitä Skidille tapahtuu... Cherry Chassis on hyvä vastustaja. Melko hyvä vastus (lue voitettava) vaikka hänelle antaisikin nopsan auton. Ajat hyvin, ennätys häämöttää taivanrannassa, mutta törmäät maalitolpaan tai muuta vastaavaa. Ei hätää, kyllä James keinot keksii. Ota ajon jälkeen View Replay ja kelaa sellaiseen kohtaan, josta on hyvä jatkaa. Valitse Continue, vaikka peli varoittaakin ettet voi saada ennätystä haltuusi. Tallenna uusinta heti (nimi voi olla mikä tahansa). Lataa tallennettu uusinta, kelaa loppuun ja aja voittoon.
James

Ski or Die

Tämä vanha peli voi vielä kiinnostaa... Acro Aerialissa paras liike on Enter 9 6 3, joka tuo huolellisesti suoritettuna 10 pistettä jokaiselta tuomarilta.
James

Dragon's Lair III

Miksi pelata tätä tylsää peliä, kun sen voi nähdä piirroselokuvana. Kirjoita pelin alkuruudussa TIME0 (kirjoita se varmuuden vuoksi muutaman kerran eri ruuduissa), niin Dirkin huima seikkailu on huomattavasti nautittavampi.

PELIT SEIS?



PelitSeis? on lukijoitten peliongelmille tarkoitettu palsta. Toimitus vastaa mihin osaa, loppuihin saatte vastata te, armaat lukijat. PelitSeis?-palstan lukijoitten vastaukset löytyvät Maxista ja Moritzista.

Ja osoite edelleen
Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 Helsinki.

Weird Dreams

Miten pääsee veistä heiluttavasta tytöstä ohi?

Avuton dorka, The Machoman

The Last Ninja 1

(C64) Kuinka pääsen kuutoskentän läpi?

Jumissa

Amber Star

Mikä on vastaus Tower of Riddlessä esitettävään kysymykseen "kaikki kuuntelevat sitä uudestaan ja uudestaan ..."?

Might & Magic 4

Miten ja mistä saan kuudennen peilin? Miten saan Winterkillin puhdistettua hirviöistä? Mistä saan avaimen Dargo's toweriin? Mitä hyötyä on New Castlesta? Miten saa vuodenaikojen druidien tavarat? Mitä hyötyä on Xeenin maan nurkissa olevista koneista? Mikä on widget? Onko peliin mitään koodia?

Lord Xeen

Kuudes peili löytyy itse Xeeniltä, tämän linna ylimmästä kerroksesta. Winterkilliä en onnistunut ikinä puhistamaan, mutta eipä tuo tuntunut ratkaisua haittaavan. Sama Dargo's Towrin kohdalla.

NewCastlessa piilee koko pelin ratkaisun kannalta hyvin oleellisia esineitä. Hanki kuninkaalta lupa linnan uudisrakennukseen ja etsiskele kuninkaan megakrediittejä. Niillä saat rakennettua linnaan muun muassa vankiluolaston, josta löytyy ase itse Xeenin tappamiseen.

Maan nurkissa olevista koneista ei ole mitään hyötyä. Ne ovat Xeenin vempeleitä ja kuuluvat "terminoitavat"-sarjaan. Mitä tarkoitat koodilla? –Om

Black Crypt

Miten Black Cryptin ensimmäisen tason kaksipäisen hirviön saa tapettua? Miten silmät saa helpoimmin tapettua?

Tilt

Hirviön tappamiseen täytyy olla Ogreblade-miekka. Houkuttele hirviö portaikon luokse, josta pääsee takaisin ensimmäiseen tasoon. Lyö hirviötä ja mene äkkiä portaikosta ekaan tasoon. Palaa, lyö ja pakene. Jatka tätä kunnes hirviö on muisto vain. –jpp

Ultima 7: The Black Gate

Miten saa kahdeksannen miehen (Robin Hoodin näköinen)? Miten pääsen Isle of the Avatar saaren porteista sisään? Miten pääsee New Magician pohjoisosassa olevaan isoon taloon kunnolla sisään? Entä Lord of Britishin linnan oikeassa yläkulmassa olevaan muskettihuoneeseen? Tekeekö Skara Braessa mitään? Pitääkö pelissä liittyä Fellow shippiin, jotta pääsee sinne "mietiskely"-saari palatsiin?

Musketin haluava

It came from the desert

Miten tehdään myrkky, jolla muurahaiset tapetaan ja milloin sitä käytetään?

Tietämätön

Muurahaisten tappamiseen ei tarvita mitään myrkkyjä. Kun sellainen kohdataan, sitä joko ammutaan revolverilla tuntosarviin tai heitellään kranuja linnunsilmäperspektiivistä kuvatussa osiossa. Kun olet kerännyt neljä todistusaineistoa muurahaisten olemassaolosta (kudosta, nestettä, kipsivalos murkun jäljestä ja murkkujen ääntelyä nauhoitettuna), mene 7. päivän jälkeen paikkaan, jossa muurahaisia tulee maasta (lounaistulivuori ja JD:n farmi). Tässä vaiheessa voi varustautua liekinheittimellä, jonka saa huoltoasemalta. Tapa murkku kun se tulee aukosta ja livahda sen kautta nopeasti sisään. Saavut kaksikerroksiseen muurahaispesään. Kun olet päässyt kuningattaren luokse, kiinnitä siihen aikaräjähteet koskettamalla sitä, ja pakene. –jpp

Curse of Enchantia

Miten saa heitettyä kolikon luolassa olevaan toivomuslähteeseen? Miten rautakelan saa otetuksi luolassa olevasta kivenkolosta? Miten luolasta pääsee ulos?

Innostunut lehtenne lukija

Luolastosta selviytymisohjeet: Kerää mahdollisimman paljon erikokoisia kiviä ja vie niitä kivimeditoijalle. Kun tämä saa tarpeeksi kiviä (näkyy seinällä olevasta kuvasta), hän antaa sinulle lankarullan.

Ota kolikko, joka kiiltelee erään kiven takana. Etsi luola, jonka lattialla on tietokoneen monitori. Ota se ja mene luolaan, jonka lattialla on lankku. Yhdistä se luolan keskellä olevaan suureen kiveen ja heitä monitori viritelmän päälle. Ponnahdat ylös kielekkeelle, josta poimit magneetin. Hyppää alas ja mene luolaan, josta löysit monitorin. Yhdistä magneetti lankaan ja heitä viehe seinässä olevaan koloon saadaksesi metallilankaa.

Palaa luolaston alkupuolelle, jossa lilluu mutahirviö. Pujota metallilanka maassa törröttävien tappien väliin. Hirviö jatkaa hyllymistään ja siitä leikkautuu mutaa rautalankaan. Yhdistä muta maanalaiselta järveltä löytyneeseen levään. Mene luolaan, jonka seinässä on koloja. Hätistä pallo-oliot koloistaan ja kaiva oikeanpuoleisimmasta reiästä oksa.

Nyt mene toivomuskaivolle, joka on tällä välin korjattu. Heitä sinne lantti, jolloin TV-shown juontaja ilmestyy ja esittää kolme palkintoa. Valitse kypärä. Sen avulla pääset luolaston loppupuolen kivisateen läpi kaivolle, josta pääsee maan pinnalle. Hyppää ämpäriin ja yhdistä oksa levämutaan. Hiero (pue) sotku naamaasi päästäksesi ylös. –jpp

Tusker

Apua! En pääse eteenpäin! Voin kiertää vain ympyrää!

Auttakaa!!

Future Wars

Miten pääsee munkkien ohitse? Miten medaljonkia voi käyttää?

Amatööri Amigisti

Onhan sinulla munkin kaapu? Munkkien ohitse pääsee kävelemällä munkkien kanssa samaan suuntaan seinän vierellä.

Mitä viemärissä olevalle mörölle pitää tehdä? On säälittävää katsoa lapsen ja naisen tutinaa.

Mane

Viemärin mörkö ei pidä puhalluslampusta.

Knightmare

(C64) Olen jäänyt jumiin toiseen huoneeseen. Siellä on lukittu ovi enkä saa sitä auki.

JH

Dark Queen of Krynn

Miten pääsee Tower of Flamen 4. kerrokseen?

Kaz the Minotaur

Mitä merenalaisessa kaupungissa pitää tehdä?

Bilbo

Pelastaa merihaltijoita meren elävien hyökkäyksiltä. Kartta löytyy manuaalista, ilman sitä on hukassa. –Om

Captain Comic 2: Fractured Reality

Olen juuttunut eräänlaiseen vankiluolaan, jonne pääsin teleport-

SIERRA

Laura Bow 2

Kun pelasin Laura Bow 2:sta peli sanoi "Oops, you did something we didn't think of!" (however it's not needed to complete the game) ja tilttasi. Tämä tapahtui kun pakenin mustakaapuista miestä ja menin Med. Arm. -huoneeseen ja oven lukittuani siirryin egyptiläiseen huoneeseen. Kun tein saman lukitsematta ovea peli toimi. Mutta miksi näin? Näytölle ilmestyi samoihin aikoihin ilmoitus "Memory Fragmented" ja laatikko kaksine painikkeineen nimeltä "Debug" ja "So What!". So What -painiketta klikattuani (joka oli Default) peli jatkui, mutta kun älysin koittaa debugia kone teki lopulliset stopit.

James Mashiri

Castle of Dr. Brain

Kuinka pääsen linnan ovesta sisään?

XXX

Soita ovikelloa ja painele värillisiä palkkeja samassa tahdissa kuin peli näyttää. -Om

Codename Iceman

Mitä neekerinaiselle täytyy sanoa, että se kertoisi Braxtonin soittaneen? Miten pystyn antamaan tekohengitystä naiselle, jonka pelastin kun hän lähti hakemaan palloa? Mistä saa mikrofilmin ja korvakorun?

Compuu 37

Vastaanottoapulainen kertoo Braxtonin soitosta, kun saavut paikalle oikeaan aikaan. Elvytysohjeet löytyvät manuaalista. Mikrofilmin löytää Stackyn korvakorusta, kun sitä tutkii tarkasti ja korvakoru puolestaan killittelee maassa mukavan yön jälkeen. -Om

Larry 5

Miten pääsee kohdasta, missä mennään Patilla ja limusiinissa on kuuro kuski?

Ruud Gullit

Space Quest 2

Mistä saa kiven, jolla voi heittää vartijaa?

Onneton tunari

Edellisestä ruudusta, mutta hällä väliä. Hiippaile vain vartijan huomaamatta tornin juurelle ja pujahdat sisään. Minä en ikinä onnistunut osumaan vartijaan. -Om

Vähän yli puolivälissä Roger Wilco joutuu johonkin sukkulahalliin. Siellä pitäisi olla hissi muihin kerroksiin. Missä se hissi on, ja kuinka sinne päästee laskeutumispaikalta?

Tätä on moni kysellyt ja kyseessä näyttää olevan melko visainen ongelma. Hissiin pääsee ihan vain kävelemällä sukkulahallista pois. Ei siinä sen kummempaa. (Eri asia mistä kohtaa.) -Om

Colonel's Bequest

Miten saa suurennuslasin ja millä käskyllä? Mitä tarkoittaa "the monocle resembles a magnifying glass"? Miten suihkulähteen saa päälle? Miten päästee kaappikellon taakse?

Monokkeli toimii suurennuslasina. Englanninkielinen lause tarkoittaa juuri tätä. Suihkulähteen saa päälle, kun löydät vääntövarren (crank) jostain, tunget sen lähteeseen ja väännät sitä. Kaappikellon taakse ja muihinkin talon salahuoneisiin pääsee kirjoittamalla "move esine" ja esineen paikalle joko clock, mirror, panel tai armory/cupboard. -Om

Space Quest 3

Miten saa irti aluksen, joka on transformersin pään sisällä, ja mistä saa generaattorin jota alus tarvitsee toimiakseen?

Tietokone-hullu

Tarvitset sinne warppimoottorin, generaattorin ja pari johtoa. Mene seisomaan roskankuljettimen lähelle ja odota kunnes se nappaa sinut kyytiinsä. Ylhäällä nouse nopeasti ylös ja hyppää kiskolle. Kulje länteen, kunnes löydät huoltovaunun. Kiipeä vaunuun ja lähde ajelemaan. Painele välillä kynsinappulaa ja kun kynnet saavat kiinni warppimoottorista, kuljeta se Aluminium Mallardin yläpuolelle ja pudota sisään. Jatka tämän jälkeen ajeluasi kunnes olet lähtöpisteessä ja pudottaudu roskakuiluun. Ota generaattori vasemmasta reunasta ja mene robotinpään luo. Joudut matkalla ryöstetyksi, mutta koeta uudestaan, jolloin rottaa ei ilmaannu. Ota käytävästä tällä kertaa mukaasi myös johtoja. Kai otit tikkaat roskakuopasta mukaasi?
Laskeudu robottipään sisään, aseta tikkaat avaruusalusta vasten ja kiipeä sisään. Laita reaktori paikoilleen ja yhdistä se johdoilla. Sulje vielä kansi ja voila – Aluminium Mallard käytettävissänne. -Om

Mitä pitää tehdä Klorox 2:lla?

Asetu ensin kiertoradalle ja yritä sitten kutsua siirtokuntaa. Kun vastausta ei tule, pyydä tiedeupseeriltasi neuvoa. WD40 neuvoo tutkimaan planeettaa.
Sädetä itsesi alas ja tutki paikkaa päällisinpuolin. Mene sitten suureen kasvihuoneeseen ja yritä tutkia tietokonetta. Kimppuusi hyökkää kärsivä mönjän uhri, joka vihaa kaikkia baby-faceja. Väistele aikasi ja hyökkäyksestä selviydyttyäsi syötä tietokoneeseen lattialta löytyneestä paperista saantikoodi. Se riittää tältä erää. Myöhemmin palaat tutkimaan suuren kanisterin etikettiä. -Om

Police Quest 2

Miten kaapparit pitää ampua, kun ne tulee lentokoneeseen matkalla Steeltoniin?

Sonny Bonds

Avaa ensin vyösi ja kun toisen kaapparin pitelemä lentoemo pyörtyy, nouse seisomaan ja tuli vapaa! -Om

Mitä täytyy tehdä Marien talossa, kun neiti Wilkans on kidnapattu? Tuleehan kidnappaus Day 2 ekana hommana? Mitä tehdään kidnappauksen jälkeen?

Sweet Cheeks

Tutkia talo jokaista tuumaa myöten. Kun Marie kidnapataan, sen kyllä huomaa. -Om

Miten ja mistä saa lentokentällä mustassa autossa sormenjäljet?

Avuton dorka, The Machoman

Avaa ovi ja levitä sormenjälkipulveria. Avaa myös hansikaslokero ja levittele sinne pulveria. Jos peli ilmoittaa, että jälkiä löytyy, laita sormenjälkiteippiä jäljen kohdalle. -Om

tikoneella. Luolassa oleva tyyppi väittää, että olen tehnyt virheen. Pitäisikö teleporttikone korjata, ja jos pitäisi niin miten?

Comppu 37

Search for The King

Mitä avainta tarkoititte Pelit 1/93:ssa, jolla pääsisi yläkertaan ja miten sen saa?

Janne

The Immortal

Miten 2. kentästä pääsee, kun on jo kaikki kolme jalokiveä mukana ja avain huoneeseen? Minne jalokivet pitäisi asetella?

Kaikkensa yrittänyt

KGB

Mistä saan ekassa kentässä kameran ja aseen äänenvaimentimella? Mitä ekassa kentässä pitää tehdä?

Maksim Rukov

Creatures 2 – Torture Trouble

Mitä 7. kentässä pitää tehdä? Pitääkö vedessä olevalle kivelle tehdä jotain?

Jari Pehkonen

Phantasie 3

Miten pääsen Plane of Darkiin?

Cruise for a Corpse

Mistä ja miten saa sorkkaraudan? Miten pääsee keittiöön? Mitä pitää tehdä kissalle, joka on joskus pesuhuoneessa?

Samsa

Captive

Miten pääsee base 4:ssa alkutason läntiseen osaan? Mitä tekee seuraavilla esineillä: Optic 5 -magna scan, Optic 6 -bodyscan, Optic super-visor, Optic basic -ag scan, Dev-scape 4 -creaser, Dev-scape 5 -power sapper, Dev-scape 6 -fixer, Dev-scape 7 -re-charge? Mitä tekee base 4:ssa olevilla vesiposteilla? Onko peliin olemassa mitään cheattia?

Captive of Captive

Jos kerran jo tiedät, mitkä ovat Opticien ja Devien nimet, mikset kokeile niitä? Vaikutus selviää heti.

Operation Stealth

(Amiga) Mitä pitää tehdä sen jälkeen, kun on tullut pois luolasta, missä on ollut vankina, ja uinut rantaan?

Rampart

Onko Rampartin Enhanced-moodin kapinaruudun aiheuttama kapinoitsijoiden määrä suhteellinen johonkin? (Tarkoitan vilkkuvaa ruutua.)

James

On. Jos rakentaa mökin päälle seinää, asukkaat nousevat kapinaan. -nn

Ultima Underworld 1

Tarvitsisin enää Cup on Wonderin, jotta voisin tappaa Slasher of Veilsin. Missä sitä kirottua huilua pitää soittaa?

Galwyn

Miten ratkaistaan 4. tasolla Puzzle of Frog? Miten avataan samalla tasolla oleva Door of Precious Levers? Mistä löytyy Cup of Wonder?

Jumissa

Mene kolmostason vesistöihin ja ui itäänpäin vietävää kourua ylös. Törmäät gazerin pesään, jossa ilkeämielinen eläväinen jo odotteleekin. Nuiji silmäpallo ja soittele huilua ohjeiden mukaan. Hey presto – kuppi ilmestyy käteesi. -Om

Puzzle of Frogia ei tarvitse välttämättä ratkaista lainkaan. Jos osaat lentää tai levitoida voit hypätä koko kohdan yli.

Miten löytää kolme avaimen osaa 8-kerroksen porttiin? Miten tehdään matopataa Setharille?

Mikko&Mikko

Ps. Epätoivoisille tiedoksi, että Garamonin luut ovat 8. tasolla samassa paikassa kuin VAS-riimukivi ja kivigolem. Luut haudataan 5. kerroksessa olevaan hautaan, jossa (ihme kyllä) lukee Garamon.

Avaimen löytää kolmena osasena. Yksi putoaa kun rukoilet tietyn mantran mukaan, toisen saa kun vapautat 7. kerroksen vangit ja annat yhdeltä löytyvän kuvan vanhalle naismaagille. Viimeinen puolestaan löytyy, kun suoritat luoteiskulman salatien. -Om

The Lost Files of Sherlock Holmes

Olen jumittunut kohtaan, jossa ollaan Jacob Farthingtonin toimistossa. Mitä ja missä pitäisi tehdä sen jälkeen?

Olli-Pekka Leskinen

Käy vankilassa ja panttilainaamossa. Sitten juttele Baker Streetillä Wigginsin kanssa ja osta häneltä gyroskooppi. -tl

Olen laittanut puuterin ja kemikaalit koeputkeen ja saanut siitä jotain suolan tapaista, mutta en

SEIS?

tiedä, mitä sillä tehdä. Rugbyn pelaaja James väittää ettei ole Sarahin poikaystävä, vaikka Sarahin huoneesta löytyi paita, missä on mustia hiuksia. Mikä pitää antaa valmentajalle todisteeksi Sarahin ja Jamesin suhteesta? Miten pääsee Anna Carowayn kotiin?

S.S.V.

Puhu jalkapallovalmentajalle ja kysy, kuka polttaa Senior Service -savukkeita. Puhu Jamesille ja näytä hänelle Sarahin pukuhuoneesta löytämäsi parfyymipullo.

Annan asuntoon pääset, kunhan olet ensin selvittänyt Snooker-klubilta, missä hän asuu ja jutellut Antonion kanssa. –tl

Rouva Brumwell ei päästä lordin huoneeseen sisään. Mitä teen?

Juha

Pääset sisään vasta, kun olet saanut selville Lordi Brumwellin osuuden tapahtumiin. Eli käypä muun muassa panttilainaamossa, etsivätoimistossa ja eläintarhassa. –tl

Olen päässyt baariin ja jumittunut sinne.

Atomi -81

Pubissa sinun täytyy heittää tikkaa ja voittaa baarimikko. Sitten hän kertoo apteekista ja pääset eteenpäin. –tl

Kuka on George Blackwood ja kuinka hänet pidätetään, olen puhunut siivoojan kanssa. Mitä pitää tehdä ennustajan luona? Kuinka eläintarhaan pääsee?

M-P.P.

Blackwood on murhaaja, jonka pidätys sujuu automaattisesti aikanaan. Ennustajan luona ei voi tehdä mitään, ennen kuin ihan lopussa, kun on saanut panttilainaamosta avaimen pöytälaatikkoon. Eläintarha ilmestyy kartalle, kunhan on puhunut siitä etsivätoimistossa. –tl

Lemmings 2

En päässyt ensimmäisen tason pelattuani siirtymään toiselle tasolle. Mikä on ongelmani?

Sopulimies

Monkey Island 2

Vaikka minulla on Pelit 3/92, jossa on ratkaisu, en pääse eteenpäin: miten rotta saadaan kiinni?

Kun sinulla on tikku, narua ja juustonaksuja, sido naru tikkuun, laita laatikko tikun varaan nojalleen, naksut laatikkoon. Kun rotta menee syömään naksuja, vetäise narusta, jolloin laatikko putoaa sen päälle.

Captain Comic 2

Mistä saa kengät?

Juho

Juutuin vankiluolaan, jonne pääsin teleporttikoneella. Luolassa joku tyyppi väittää, että olen tehnyt virheen. Pitäisikö teleporttikone korjata, jos pitää, miten?

Comppu 37

Knightmare

Miten saan ovet auki vankilassa?

Henry

Olen jumiutunut quest neloseen (crown). Mitä pitää tehdä kohdassa "target practice"?

Ihme ja kumma

Vankilassa on kaksi salaseinää, ja toisen niistä sisällä on vipu, joka avaa yhden oven.

Quest nelosessa kiipeä junaan ja heitä mikä tahansa esine raiteitten päässä olevien pensaitten yli. Oikein tehtynä raiteitten päässä oleva seinä häviää.

Deja Vu II

Olen käynyt Bondwellin palaneella tontilla. Mitä teen seuraavaksi?

Huolestunut yksityisetsivä

Treasures of the Savage Frontier

Mitä kuuluu tehdä Ice Peakilla ja Ice Wolfilla? Mikä on Black Crystal Ring?

Jumissa

Gateway

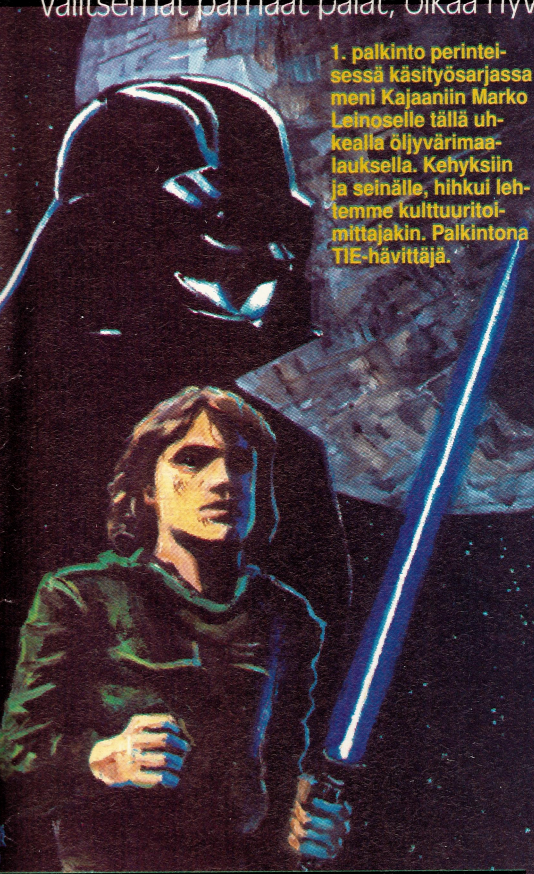
Numerossa 4/92 sanoitte Gatewayn arvostelussa, että ilmastointikanavan nappi löytyy, jos odottaa kunnes... ja siihen teksti loppui. Nyt ase pitäisi saada, sillä sitähän tarvitsee eräällä kakkososan planeetalla.

Nyarlathotep

Toimitus pahoittelee kyseiseen laatikkoon sattunutta virhettä. Aseen saa, kun odottelee niin kauan, että huoltoroboti saapuu paikalle. Mitään nappia EI tarvitse painaa. –Om

Star Wars -voittajat

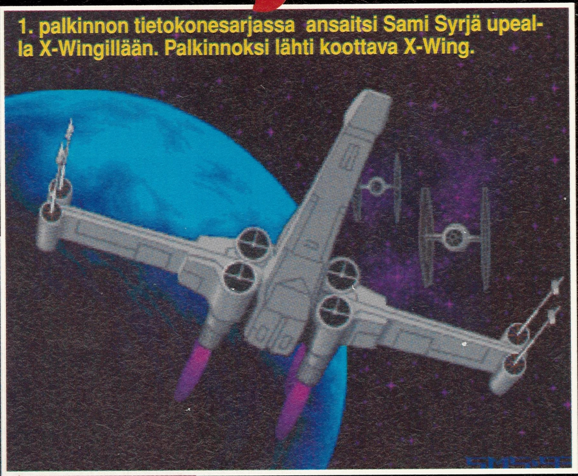
●● Pelit 3/93:ssa pyysimme teitä piirtämään Tähtien sodan. Tällä aukeamalla toimituksen raadin, yliarvostelijana Wallu, valitsemat parhaat palat, olkaa hyvä!



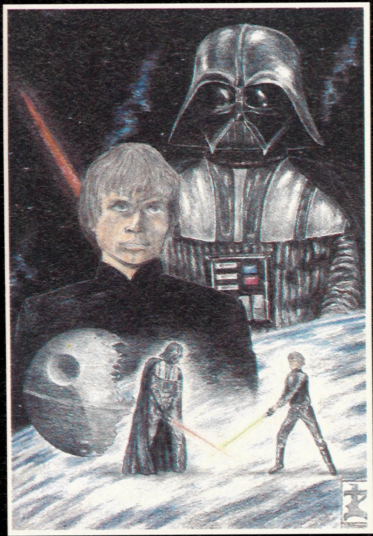
1. palkinto perinteisessä käsityösarjassa meni Kajaaniin Marko Leinoselle tällä uhkealla öljyvärimaalauksella. Kehyksiin ja seinälle, hihkui lehtemme kulttuuritoimittajakin. Palkintona TIE-hävittäjä.



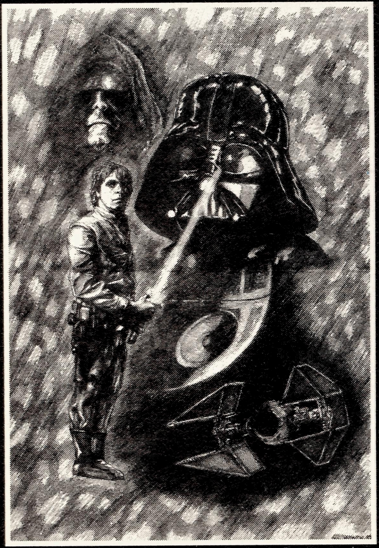
Hyväksi kakkoseksi sarjassaan sijoittui Hans Zenjuga Tampereelta tehokkaalla akryylimaalauksellaan. Paita tuli että paukahti!



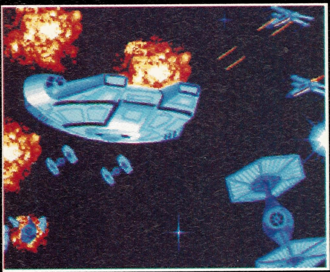
1. palkinnon tietokonesarjassa ansaitsi Sami Syrjä upealla X-Wingillään. Palkinnoksi lähti koottava X-Wing.



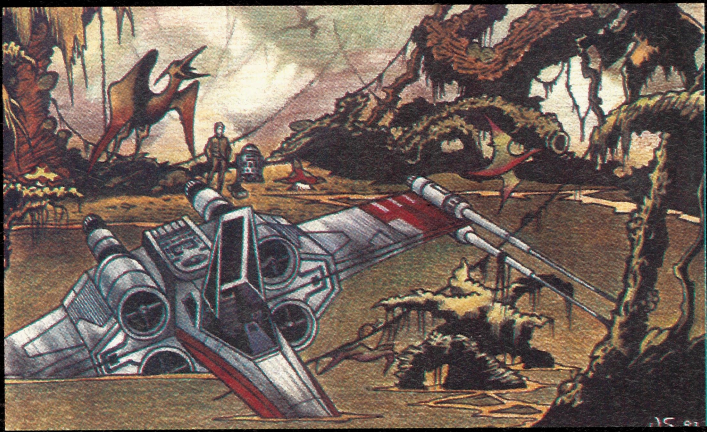
Kärjen tuntumaan palkintosijoille nousi myös Tapio Salminen Noormarkusta visionäärisillä lyijykynäpotreteillaan.



Lisää kaunista lyijykynäjälkeä , tekijänä Heikki Korhonen Hiltulanlahdelta. Palkinto sinnekin.



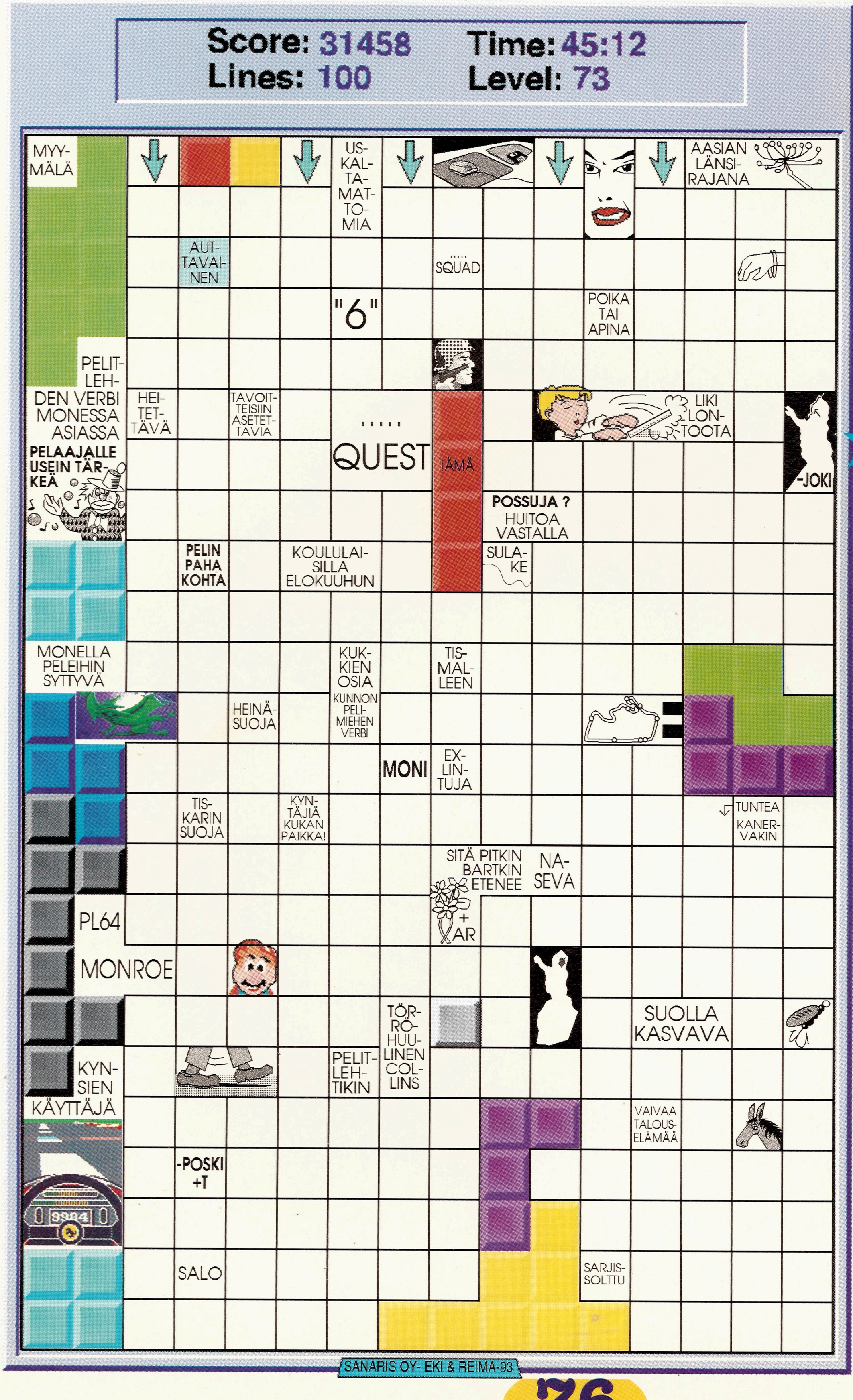
Tietokonesarjan kakkonen, Seppo Sinkkonen Joensuusta ampui kovilla itselleen Pelit-paidan.



Jaakko Syvänen Kauhavalta pisti peliin linjakasta sarjakuvagrafiikkaa, jolla heltisi perinteisen sarjan jaettu 2.sija ja Pelit-paita.

ONNEA VOITTAJILLE!

KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU



Sanaristikko

Tällä kertaa annamme aivonystyröillenne purtavaa koko sivun verran. Jos et raaski lehteä rikkoa ja lähettää koko sivua, ota kopio. Vastaukset 1. elokuuta mennessä osoitteella

Pelit
Ristikko
PL 64
00381 Helsinki.

Kuusnepastelijat

C64

Toimituksen nurkista löytyi laatikollinen kuusnelosen pelejä, jotka jaamme pois kiinnostuneiden kesken. Eli vastatkaapa postikortilla kysymykseen "Miksi minulla on kuusnepa?" 1. elokuuta mennessä osoitteella

Pelit
Kuusnepa
PL 64
00381 Helsinki

ja kymmenkunta saa paluupostissa ihan oman pelin!

Helpot pelien nimet

Sanakirjat lienevät olleen ahkerassa käytössä ratkottaessa Pelit 2/93:n kilpailussa suomeksi käännettyjä pelien nimiä. Suuresta joukosta, 354 kappaletta, löytyi vain muutama virheellinen vastaus.

Oikeat vastaukset ovat: 1. Reiska Tähtisumu ja kosmiset sukupuolenvaihtajat = Rex Nebular and the Cosmic Genderberger, 2. Kangaspuut = Loom, 3. Ilmatuki = Air Support, 4. Viettelijättären houkutus = Lure of the Temptress, 5. Tyynenmeren ässät = Aces of the Pasific.

Pelit-lehden sidotun vuosikerran vuodelta 1992 voitti **Marko Päivärinta** Karkusta. Pelin saavat Arto Sarre Inarista, Toni Veivo Haukiputaalta Jukka Väkeväinen Yli-Puttosta ja Aki Himmanen Klaukkalasta.

Arvostelut löytyivät

Pelit 2/93:ssa olimme sekoittaneet viisi lehdessä ollutta peliarvostelua. Hyvin lukijamme arvostelut löysivät tai arvasivat, mistä peleistä oli kyse, sillä vastauksia tuli kokonaista 232 kappaletta.

Kyseessähän olivat järjestyksessä alusta alkaen B.C.Kid, Dragon Lair III, Wayne Gretzky Hockey, Ultima Underworld II ja viimeisenä Putt Putt.

Onnetar suosi **Vesse Kaukosta** Varkaudesta, joka saa Wallun piirroksen. Jesse toivoi Wallun piirtävän toimituksen kaikkien henkilöiden pilakuvat, eli Tuijan, Sarin, Nikon ja tietysti itse Wallun. Tämä toivomus oli muuten kaikkien vastanneiden suursuosikki.

Lisäksi arvoimme neljä voittajaa, jotka saavat haluamansa kirjan:

Rami Jahkonen, Riihimäki
Antti Kaihoniemi, Alavus
Kari Ruotsalainen, Jännevirta
Jaakko Havola, Kuopio

Sammakoitten synty

Battletoadsin syntytarinoita tuli toimitukseen runsas parisataa kappaletta, joissa suurimmassa osassa sammakot muuttuivat taistelijoiksi mutaation, ydinjätteiden tai eläinkokeiden tuloksena. Täysin toisentyyppisiä, omaperäisiä tarinoita on tässä malliksi pari kappaletta.

Eräs nuorukainen, joka toimi piirtäjänä Mindscapella oli rahavaikeuksissa. Kaiken lisäksi pomo ilmoitti hänelle, että hän saisi potkut, jos ei kohta tulosta syntyisi. Nuorukainen mietti päänsä puhki ja valvoi yötä päivää tehden piirroksia. Sitten hän keksi: Teenage Mutant Battletoads. Pientä matkintaa, mutta so what? Pomo ihastui, kassa kilisi ja työpaikka säilyi. The end.

Annukka Matilainen, Espoo

Radioaktiivinen Nirvi puri niitä.

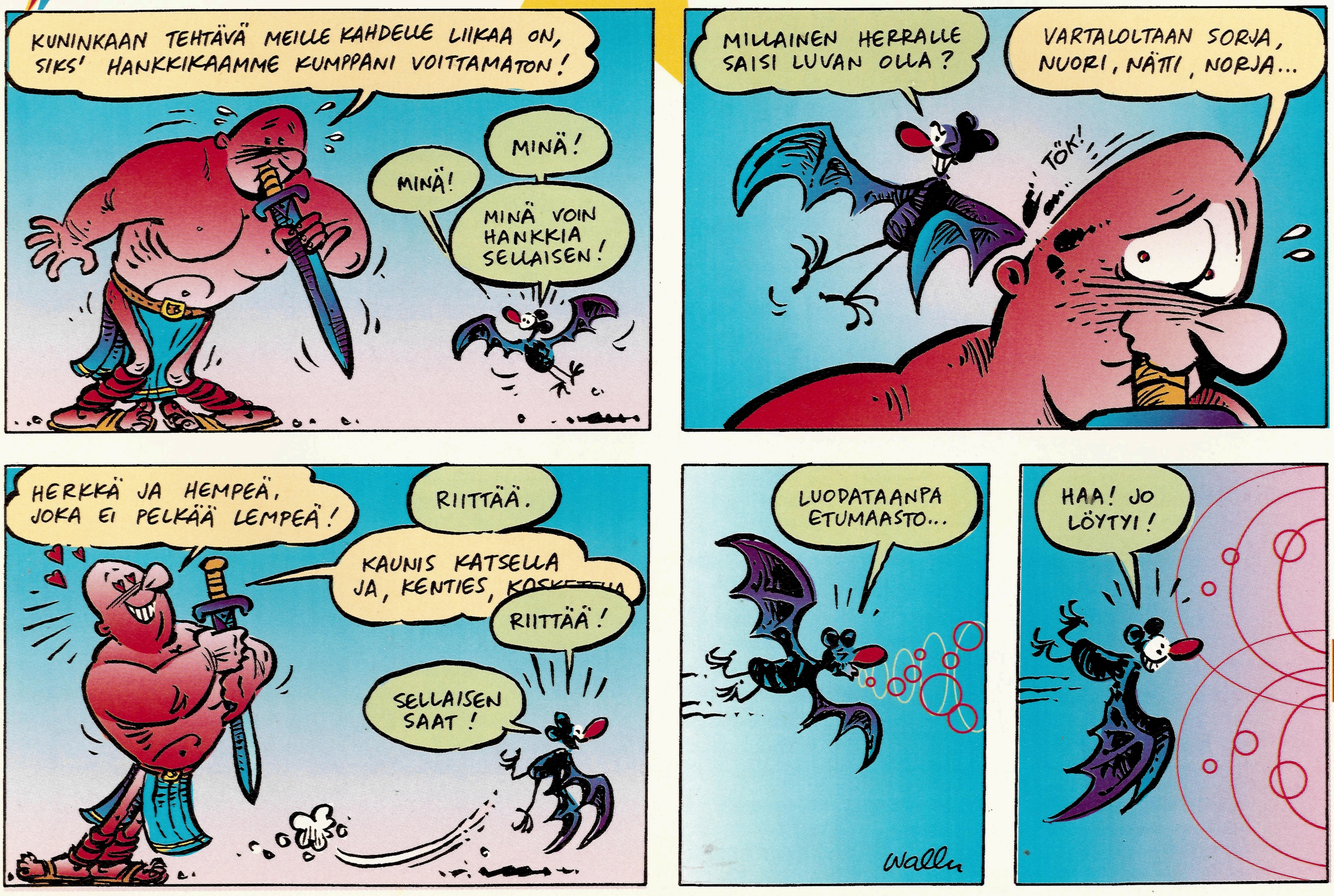
Mäkisen Juha

Battletoads-pelin ja T-paidan saivat seuraavat viisi:

Annukka Matilainen, Espoo
Juha Mäkinen (soita ja kerro osoitteesi!)
Juha Luoma, Jyväskylä
Pekka Mäki-Asiala, Purontaka
Otto Vihanto, Tampere

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

KYÖPELIT



PELIT

English Summary

AD & D: Unlimited Adventures (SSI/U.S. Gold) is a great tool for Gold Box-hungry players. Adventures should be self-running, though.
Arabian Nights (Krisalis) is not a bad game, but the Amiga platform games are nowadays so fine that a nice try is not enough.
Beavers (Arc/Grandslam) The final touch is missing. Far too many bugs.
Body Blows (Team 17) Fast, but apparently British players march to a different drum. Graphics look bland and simple.
Chuck Rock 2 (Core Design) Good, but too short and too easy: it takes only an hour to play it through.
Comanche: Maximum Overkill Mission Disk 1 (Novalogic/U.S. Gold) Great missions, but a connecting plot would tie the game together.
Desert Strike (Electronic Arts) Superb!
Dogfight (MicroProse) A flightsim tailormade for British reviewers. Too simple and soon becomes boring. Except for good graphics Dogfight is an echo from the past.
El Fish (Mindscape) Same class as fireplace videos.
Eye of Beholder 3: Assault on Myth Drannor (SSI/U.S. Gold) A great step backwards. All the not-so-good points of the Beholder series are even worse.
FireForce (ICE) Hope to have some more missions soon! Great game!
Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist (Sierra) Full of good humour, but too short. The timing-based problems are annoying.
Great Naval Battles: Scenario Builder (SSI/U.S. Gold) Captain's Game gives a new dimension to an excellent game.
Lionheart (Thalion) is a good and technically impressive game. Has a few irritating bugs.
Maelstrom (Merit Software) Initially fascinating, but it seems like there is only half a game. Bad error: game ends without giving the player the slightest hint why?
Magic Candle III (Mindcraft/Electronic Arts) Traditional, a bit old-fashioned, but full of interesting ideas.
Michael Jordan in Flight (Electronic Arts) Beautiful and playable.
Putt Putt's Fun Pack (Humongous Software/Electronic Arts) Our favourite is here again!
Shadow of the Comet (Infogrames) The illogical interface causes the most problems, otherwise it could have been one of the best adventure games of the year.
Strike Commander (Origin/Electronic Arts) Good game, but the sloooow & jerky screen update makes delivering weapons with required precision almost impossible. Very soon the playing becomes a tedious experience. One for Pentium?
Super Frog (Team 17) The nicest and the cutest platform game this spring.
The Legacy (Microprose) Thanks, programmers. By editing the character tables the game is great. Without editing the game displays a typical case of British masochism.
Ultima VII Part Two: The Serpent Isle (Origin/Electronic Arts) is the best Ultima so far.
Xenobots (Electronic Arts) Good graphics can not hide the fact that AI is substandard and the game is very, very shallow and unchallenging.

Tulossa

(jos kaikki menee putkeen)

Mitä kuuluu suomalaiset?

Suomalainen pelitalo Avesoft miltei onnistui lyömään itsensä läpi Coloriksella takavuosina. Nyt Avesoftilla on tuloillaan monta peliä, joista ainakin osalle haetaan parhaillaan ulkomaista julkaisijaa. Mitä muuta Avesoftille kuuluu, selviää syksyn lehdissä.

Toptronics taas täyttää peräti 10 vuotta ja juhlii tapausta muun muassa Pelit-lehden kanssa. Mistä ja missä kaikki alkoi, selviää elokuun lehdessä.

Äänikortteja, uusia ja vanhoja

Äänikorttitestiä meiltä on monesti pyydetty ja nyt se on teon alla. Alalla tapahtuu koko ajan ja yritämmekin saada mukaan mahdollisimman monta uutta korttia. Pelit-lehti testaa kortit tietenkin pelaamisen ja yhteensopivuuden kannalta ja testi julkaistaan todennäköisesti syyskuun lehdessä.

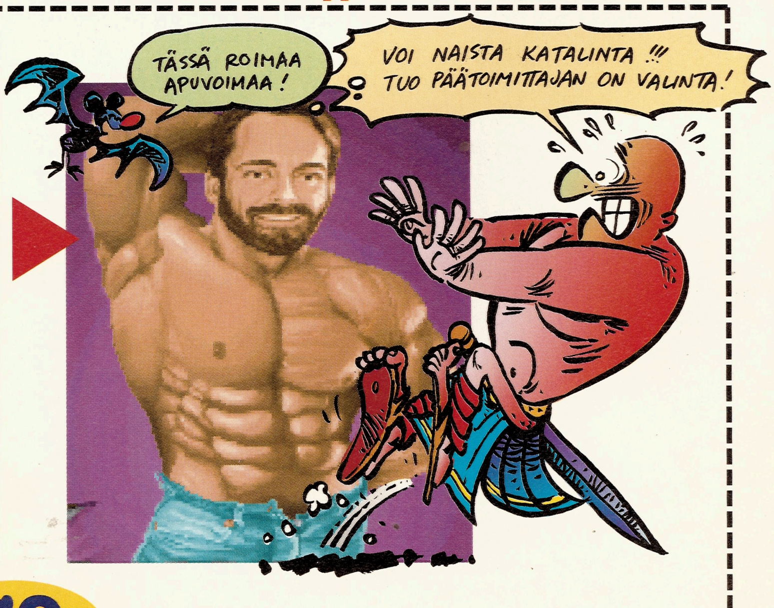
Tahtoo rooliratkaisuja

Ratkaisujutut pyrimme valitsemaan sen perusteella, mistä pelistä esimerkiksi PelitSeis?-palstalle tulee paljon kysymyksiä. Nyt kuitenkin roolipelaajat väittävät, että heitä sorsitaan. Hui hai, ei sorsita. Tulossa ovat ainakin Ultima Underworld 1 ja 2, mutta ei sen sijaan esimerkiksi Black Cryptiä, koska sen ratkaisu on ohjekirjassa. Lisäksi odottamassa ovat Quest for Glory 3, Sherlock Holmes ja monta muuta.

Arvosteluissa...

(uskaltaako enää mitään luvatakaan?) No, ainakin Flashback, Buzz Aldrin ja ehkä myös mahdollisesti Day of the Tentacle, Lands of Lore ja Betrayal at Krondor.

Pelit 5/93 ilmestyy 13. elokuuta. Muista!



Mahtavat PELIT paidat, lippikset ja kassit



Nyt rannalle Pelit-paidassa, lippis päässä ja kassi kainalossa.
Taattu menestys!



1. T-paita (hiili) vain **90 markkaa**
2. T-paita (tuhka) vain **80 markkaa**
3. Lippis **40 markkaa**
4. Urheilukassi **150 markkaa**
5. Pelit-kansio **36 markkaa**

Erittäin laadukas T-paita 65 % puuvillaa, 35 % polyesteriä, värit hiili eli tummanharmaa ja tuhka eli vaaleanharmaa. Eivät päästä väriä, pesu 60 asteessa. Painatukset kestävät satoja pesuja!

Urheilukassi erittäin kestävää, likaahylkivää materiaalia, korkeus 30 cm, pituus 50 ja leveys 25. Kaksoisvetoketju, helppo pakata. Kaksi sivutaskua ja päätytaskut. Sisällä lisäksi kova irtopohja. Sopii myös koulukassiksi.

Aito baseball-lippis, one size fits all, takana säätömahdollisuus, sopii myös pieneen päähän. Vain aitoja mustia!

TILAA NYT, TUOTTEITA VAIN RAJOITETTU ERÄ.

Tilaan seuraavat tuotteet

T-paita hiili **80 mk** ☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL
T-paita tuhka **90 mk** ☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL
☐ Lippis musta **40 mk**
☐ Kassi sininen **150 mk**

Kansiotilaukset sivun 74 kupongilla.

Nimi

Osoite

Postinro ja -toimipaikka

Puhelin

Toimitusaika noin 2 viikkoa. Hintaan lisätään postiennakkomaksu 12 markkaa ja postituskulut 10 markkaa.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin.

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun.

PELIT
PL 64
VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 00380/87
00003 Helsinki